

ICHOOR



Ichor - Kalandok a Katasztrófák Kontinensén

Szerepjáték szabálykönyv

(c) Krommer Zoltán, 2024, minden jog fenntartva.

All rights reserved.

Borító, grafika: (c) Krommer-Szalai Ágnes

A képek és a grafikák a Stable Diffusion XL képgeneráló modell segítségével készültek.

Tesztelők:

Krommer-Szalai Ágnes, úgy is, mint Mireia Gabaldon y Girona y Atenas, (Vajákos 5/Udvaronc 5/Árnylány 2) és Dagny Gyddottir (Komédiás 3/Szkald 3).

Krommer Ágnes Liza, úgy is, mint Elvyra de Cea (Csavargó 5/Tolvaj 5/Büszke Oroszlán 2) és Bianca (Harcos 11).

Krommer János Ádám, úgy is mint Vadász (Csavargó 11).

Horváth Péter, úgy is, mint Ozin (Vajákos 5/Villámmester 5/Büszke Oroszlán 2), Arn (Harcos 6), és Edro atya (Igazhitű 3/Marina úrnő követője 5).

Szakál Tibor, úgy is, mint Arvio atya (Igazhitű 5/Votisz nagyúr követője 5/Büszke Oroszlán 2), Skam (Vajákos 6), Remon Manier (Harcos 3), Agno Cnivelli (Varázsló 5/Varázsrnök 1), Shohrat Borhan (Harcos 1/Csavargó 2/Komédiás 2/Párbajhős 5/Trubadúr 1), Hedd (Harcos 2/Vajákos 1) és Kel (Harcos 1/Csavargó 1/Fejvadász 1).

Köteles Petra, úgy is, mint Falcona (Igazhitű 2/Csavargó 6/Kemi úrnő követője 4) és FÜRGE Almány (Komédiás 3)

Schmidt Szabolcs, úgy is, mint Tan Go (Harcos 4/Csavargó 2/Komédiás 1/Párbajhős 5) és Füttyös Tarcál (Harcos 6/Nyargaló 4).

Mosóczki Beatrix, úgy is, mint Gersemi (Harcos 2/Igazhitű 1/Leyna hyllyje 2).

Borda László, úgy is, mint Thorlak Varsson (Harcos 2/Flotnar 3), Robert de Vaux (Varázsló 2/Magiszter 2) és „Fehérhaj” Rocco de Leze (Harcos 3/Sámánháború veteránja 5).

Szabadi-Móritz Sára, úgy is, mint Korund (Vajákos 2/Rúnaveető 2) és Szélkiáltó Caius (Igazhitű 1).

Szabadi-Móritz Dávid, úgy is, mint Erwig (Harcos 1/Igazhitű 3) és Alarbus Clough (Varázsló 1).

Tolnay Samu, úgy is, mint Law (Harcos 2/Fejvadász 5/Számszeríjász 1).

Rückert Dániel, úgy is mint „Pizskos Frede” Marin (Csavargó 2) és Tariq (Vajákos 2).

Orosz István, úgy is, mint Narid Falchier (Harcos 1/Csavargó 1/Komédiás 1/Párbajhős 1).

Nagy Zoltán, úgy is, mint Zek (Harcos 1/Csavargó 1/Varázsló 1/Fejvadász 1).

Nagy Péter Márk, úgy is, mint Raul (Csavargó 2/Fejvadász 2).

Minden jog fenntartva, beleértve a sokszorosítás, a nyomtatott és elektronikus közreadás, az átdolgozás, továbbá a fordítás jogát, a könyv egészét, valamint annak részeit illetően is. Jelen könyvet a szerző előzetes írásos engedélye nélkül tilos bármilyen formában vagy eszközzel közölni. A könyvben szereplő személyek kitalált alakok, és a könyvnek célja hitében bárkit megsérteni.

Tartalomjegyzék

<u>Üdvözet Farián!</u>	2
<u>Ichorvérűek</u>	4
<u>A játékról, röviden</u>	8
<u>Karakteralkotás</u>	9
<u>Előtörténet</u>	13
<u>Szabad képességek</u>	27
<u>Kasztok</u>	31
<u>Alapkasztok</u>	33
<u>Különleges kasztok</u>	52
<u>Szintlépés</u>	95
<u>Az Ichor</u>	96
<u>A Romlás</u>	98
<u>A játék ritmusa</u>	102
<u>Ismeretek</u>	104
<u>Életerő és sebzés</u>	118
<u>Harc</u>	123
<u>Mágia</u>	136
<u>Egyedi szabályok</u>	194
<u>Felszerelés</u>	207
<u>A katasztrófák kontinense</u>	228
<u>Vallások és hitek</u>	274
<u>A Sötét Egyház</u>	281
<u>Külső síkok</u>	284
<u>A Lélek a túlvilágon</u>	287
<u>Faria lényei</u>	288



Beköszöntő

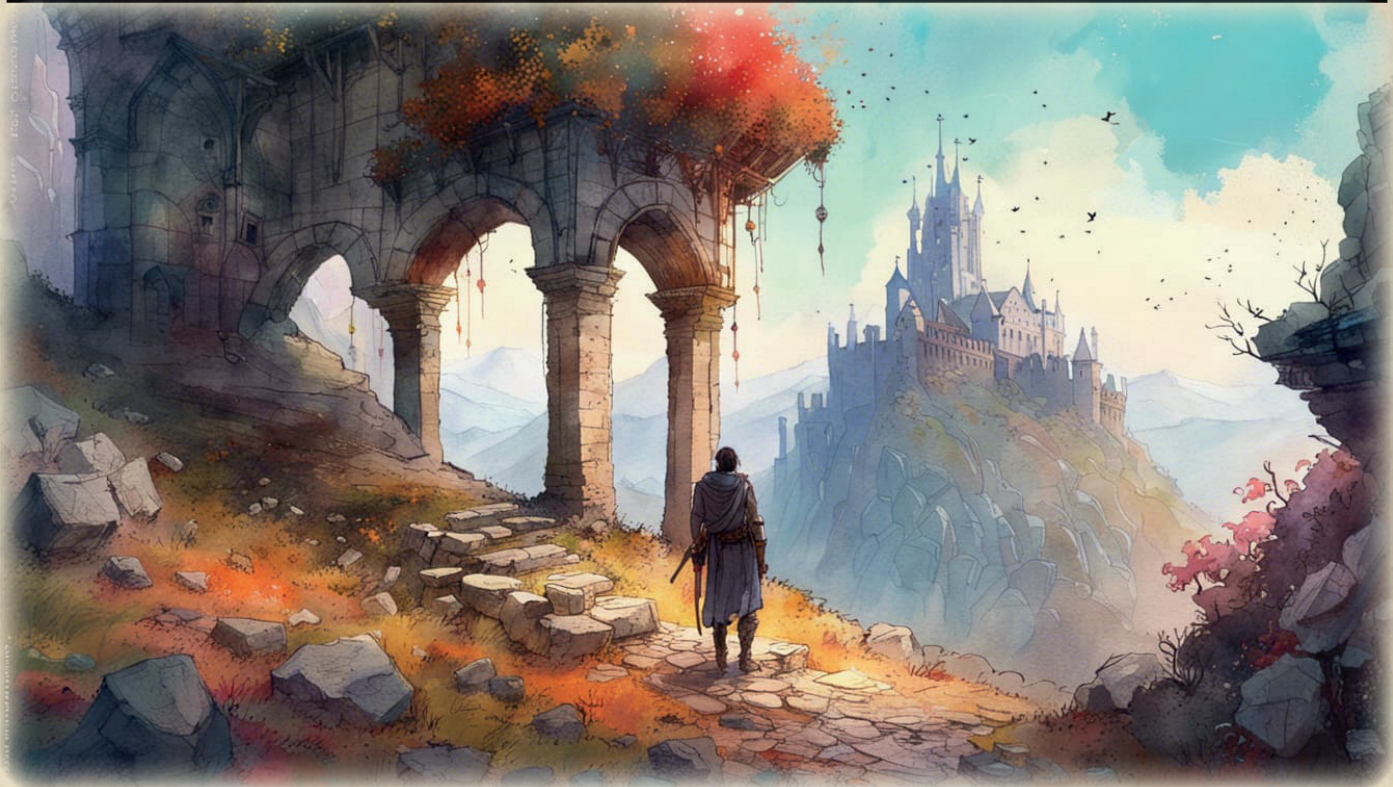
Az Ichor szabályrendszere és világa két és fél évtizednyi tapasztalatból és a hobbi iránti lelkesedésből nőtt ki, valamint az alkotó sajátos és egyedi igényeiből. Néhány egyszerű elv végletekig következetes alkalmazásából született meg a kalandoknak helyet adó világ és a játék során alkalmazásra kerülő szabályok. A cél a játékosok számára bőséges választási lehetőségeket nyújtó, a játékos döntéseket a karakteralkotástól a játékülés utolsó pillanatáig előtérbe helyező, taktikus és feszült, hősi fantasy szerepjáték megalkotása volt.

Még ha a célt nem is sikerült maradéktalanul elérni, reméljük, hogy a kedves olvasó értékelni fogja az igyekezetet. Induljunk hát és derítsük fel együtt Faria, a katasztrófák kontinensének titkait!

Az Ichor világa folyamatosan bővül és gazdagodik. A világ egyes részeinek részletesebb leírása, további kasztok, bestiák, kalandmodulok és még sok minden más megtalálható az www.ichor.hu honlapon.



Üdvözlét Farián!



Fiatalság és nyughatatlan világban élünk. Tiszteletreméltó haragosaim a Hauet Akadémián, miután mindenféle küldöttekkel, démonokkal és angyalokkal meghányták-vetették a dolgot, arra jutottak, hogy a Teremtés munkája öt milleniával ezelőtt záródhatott le. Nem meglepő talán, de nincs igazuk. Hogy is lehetne, ha szemmel láthatóan ez a bizonyos munka soha nem lett befejezve. Pár ezer évvel ezelőtt Merkurum és Faria egyetlen kontinenst alkottak, ezer évvel ezelőtt nyoma sem volt a Sárkánygerinc- vagy ahogy a helyiek nevezik a Saemd-hegységnek. Tíz évvel ezelőtt végtelen fűtenger lengedett ott, ahol most homokdűnék vándorolnak.

Fiatalság és nyughatatlan világban élünk, és mint a fiatalság általában, ő is keresi még önmagát. Érdekes dolog ez a folyamatos változás, még ha sokszor halálosan veszélyes is, és nekem megadatott, hogy saját szememmel csodálkozzak rá. És meglehet, hogy a következő generáció számára nagy része annak, amiről e könyv lapjain értekeztek már haszontalanság lesz, mégsem állhatom meg, hogy papírra ne vessem a tudást, mit Neiderheimrtől Esqi Taq határaiig összeszedtem.

Húsz esztendővel ezelőtt, a nagy Skizma első éveiben alakult úgy, hogy nem volt több maradásom az Akadémián. A Birodalom egészében akkoriban még kevésbé volt népszerű az acceriánus dogma - vagy, ha úgy tetszik, eretnecség -, de az Akadémia tagságát és a tanítványokat lázas, és néha vérontásba fajuló, viták sorozatába kergette az új tanítás. Igyekeztem, ameddig csak lehetett, kibújni magam ezek alól a viták alól - Votisz látja lelkem, az istenek viselt dolgai soha nem tartoztak kíváncsiságom tárgyai közé -, de ahogy akkoriban mondogatták

az Akadémián: ha az egyetlen igaz istenség becsületét kell védeni, eretnek, aki néma. Amikor már nem pusztán katedrám, de porhüvelyem sorsa is aggasztani kezdett, úgy döntöttem nem várom meg, hogy sietősen kelljen tovább állnom. Levelet írtam a Mir Sin Vela túoldalán található Arklínai egyetemre, és a választ meg sem várva útnak indultam új kampuszom felé.

Nebéz volt persze megválnom a Padour Birodalomtól. Akkoriban még én is elhitttem azt, amit arrafelé köztudomásúnak tartanak -, miszerint minden, mit látni, érezni, tudni érdemes megtalálható a Birodalom határain belül. Volt szerencsém meglátogatni az uralkodó fényűző otthonát, a Fény Palotáját, bejárni a városok körzetének településeit, rácsodálkozni a nagy vásárook forgatagára, meghallgatni a trubadúrok versenyét, torokom szakadtából üvölteni a híres lovagok kopjatorése közben, körbe hajózni a keleti szigeteket, vagy éppen dél felé fordulva letekinteni a Birodalom aranykalászos földjeire a Sodo-hegység kopár szikláiról. Művelt, jómódú és életigenlő nép lakja a Birodalmat, mely harcban, elmélkedésben és művészetben is példát mutat a világnak. Vénségemre láttam olyan csodákat, amikről még csak nem is hallottam bobó ifjúságomban, de ezen a véleményemen akkor sem változtattam.

Mondanom kell egyáltalán, hogy könnyek csillogtak a szememben, amikor a Longarcok briggjének fedélzetén állva néztem, ahogy hazám partja a távolba vész? A vízbe akartam vetni magam, és a partra úszni. Hűséget akartam fogadni Accénak és könyörögni az Akadémia tagságának, hogy bocsátanak meg nekem. Ha tudtam volna, mi vár ránk a tengeren, alighanem meg is tettem volna.

Részlet Girard Trouvé visszaemlékezéseiből

Fariába legalább négyezer esztendő múltjának minden millenniuma barázdákat és sebeket szántott. A világ teremtéséről számos legenda kering. Egyes hagyományok istenek háborújáról szólnak, mások rejtélyes teremtőkről regélnek, akik munkájuk bevégeztével távoztak, ám visszatértük alighanem a világ végét is elhozza majd. De létezik olyan hagyomány is, amely szerint a világnak soha nem lett volna szabad létezni, és nem véletlen, hogy Faria a végét járja.

Faria kontinensén az emberek kisstílű, de legtöbbször boldog életet élnek. Mindennapjaik ritmusát az évszakok váltakozása és a hatalmasok torzszalkodása diktálja, mégis mindig megtalálják a módját, hogy örömeiket leljék a hétköznapiakban. Még akkor is, ha ez újabban egyre nehezebb. A kontinenst ugyanis időről-időre katasztrófák sorozata sújtja. A legutóbbi, sorrendben a hetedik katasztrófakorszak tíz éve kezdődött, és bár csillapodni látszik, de aligha múlt el teljesen. A Legfőbb Kollégium magiszterei az 1170-es évek elején nyakukba vették sátorfájukat, hogy a kontinens legtávolabbi szegleteit is bejárva felmérjék az elmúlt évtized során bekövetkezett pusztítás mértékét. A Kollégiumhoz beérkezett beszámolók száznál is több rendkívüli jelenséget vettek lajstromba.

Katasztrófák krónikája

Szerte Farián lehűlt a levegő; borús, szeles nyarak és hosszú, fagyos telek váltogatták egymást. A kontinens keleti tengerpartjaira minden korábbinál hevesebb esőzések csaptak le, áradásokba fojtva a vidéket. A Padour Birodalom szívében a császár Őszi Palotáját elnyelte a föld, helyén most a Mélység Szája tátong, túlvilági hangokat és a mélységből hunyorogva előtörő ichorfattyakat ontva a világra. A panteon Skizmájából még teljesen fel sem ocsúdott Áldott Ligában Adras-teia istennő egybegyűlt papjainak szertartása szörnyű véget ért, a Bogun Konföderáció nemességét pedig szörnyű érzelmvihar ugrasztotta egymás torkának. Neiderheimrt a Hosszú Tél tíz éven keresztül ölelte magához szorosán, hajózhatalanná téve a tengert és közel élehetlenné a vidéket.

Faria másik végében, a Fütenger észak-keleti oldalán még ennél is drasztikusabb változások történtek. A Vénvihar forró, száraz szele a füves pusztát egyik évről a másikra sivataggá változtatta. Gyilkos homokviharok pásztázták a vidéket, kiszáradtak a folyók, a szárazságtól elsikkadtak a legelők. A nomádok tömegével menekültek el a vidékről amerre csak tudtak. A kataklizma árnyékában hét öregsámán a Vöröskő-hegység mélyén új pártfogót talált maguknak. Egy ősi istenség, a Világ Gyökerét Rágó rettenetes

hatalommal jutalmazta őket és meghagyta nekik, hogy legyőzzék ellenségeik vérével öntözzék a sivatagot, hogy az újra kisarjadjon. Új istenük hatalmával eltele a sámánok sokáig legyőzhetetlennek tűntek, a Sámánhorda nyargalói Salmeriától Mrekníáig felprédálták a vidéket, és tízezzrel hurcolták foglyaikat a sivatagba, emberáldozatnak.

A sámánok végül elbuktak. Dacára a temérdek kiöntött vérnek a sivatag nem sarjadt ki újra, és miután Faria hatalmasai félretették végre egymás iránt táplált ellentéteiket, a sámánok napjai meg voltak számlálva. A Sámánhorda pusztulása azonban csak megnyugvást hozott, vigaszt nem. Mostanra már mindenki megtörve várja a katasztrófa végét, de a jelek nem egyértelműek. Neiderheimrben végre beköszöntött a tavasz, és a sivatag határa sem húzódik már többé délebbre. Újabban azonban aggasztó hírek érkeznek mindenfelől a legendák szörnyeinek, az ichorfattyaknak a feltűnéséről.

Bizonytalan jövő

Bármit tartogat is a jövő, a viharos időknek még közel sincs vége. A Fütenger mentén törzsek tucatjai keresik helyüket az új világban, míg az újszülött sivatag mélyén rekedt nomádok az utolsó folyó partján tömörülve próbálnak alkalmazkodni az új kihívásokhoz. Karavánvárosok és birodalmak tucatjait nyelte el a homok, évezredes kereskedelmi kapcsolatoknak vetett véget a Vénvihar. A Padour Birodalmat vallásháború rágja, és bogun földeket is testvérviszályban kiontott vér öntözi évek óta. Neiderheimr hosszú téli álomból ébredt fosztogatói éhes szemekkel és tíz hosszú télen keresztül élezett pengékkel indulnak meg drakkáikon a dicsőségen szerzett gazdagság felé. Miközben Farián egyesek a helyüket keresik a megváltozott világban, mások minden tőlük telhetőt megtesznek a katasztrófa előtti normalitáshoz való visszatérés érdekében. A valóság előtt kollégiumok és egyetemek elefántcsont-tornyaiba visszahúzódott magiszterek között azonban akad egy-kettő, aki lassacskán érteni kezdi: a katasztrófa nem véletlenszerűek, és az emberek, különösképp az ichorvérűek eljövendő cselekedetei jelenthetik a különbséget a túlélés és a pusztulás között.

Ichorvérűek



„Ichor csörgedezik az eridben fiam, és minél előbb elfogadod Acce nagyúr döntését, annál előbb találsz megnyugvást a sorsodban. Nagy dolgokra vagy hivatott, nem is kétség. Vess csak egy pillantást az ábrázatodra, tapogasd ki arcvonásaidat. Tudom, hogy a falu tájékozatlan ifjúsága szerint valamiféle démoni származás jele a homlokodat díszítő szaru. Hogy szomszédjaid összesűgnak a hátad mögött. Hogy a lány, akire szemet vetettél, ichorfattynak nevezett. Sajnálom.

De Teremtő Acce döntése végleges és megmásíthatatlan. Ichorvérű vagy, és ha az Ő kegyelmébe ajánlod magad, azt is megtudhatod, hogy miért. Az ichor a hatalom forrása, fiam. Isteni adományod segítségével akaratom igája alá hajthatod a világot. Elérheted vágyaid, beteljesülhetnek bosszúid, lehetsz valaki. Érted már, mit adott neked Acce nagyúr?”

Az Ichor szerepjátékban a játékosok ichorvérűek, különleges képességekkel bíró hősök és szörnyszülöttek bőrébe bújnak. A testükben lévő ichor csodálatos tetekre teszi képessé őket, varázslatokat hozhatnak létre, halálosnak tűnő sérülésekből gyógyulhatnak fel, szemet kápráztathatnak és halálra rémíthetnek. Adottságaik rendkívüli hőstettekre és leírhatatlan gonoszságra egyaránt képessé tehetik őket.

Az Ichor

Ahogy azt a magiszterek gyakran és előszeretettel magyarázzák, az ichor minimális mennyiségben szinte mindenhol megtalálható Farián. Ott kering a levegőben, ott van a termőtalajban és közel minden élőlényben, igaz csak egészen kis mennyiségben. Az ichorvérűekben azonban bőven megtalálható. Az ichor eredetét illetően nincs egyetértés: sem a régmúlt idők krónikái, sem látomások, sem az egyetemek elefántcsont tornyaiban végzett kísérletek nem tudták eloszlatni az egymásnak ellentmondó elméletek ködét. Egy dolog azonban bizonyos, az ichor a csodák és a mágia általában észrevehetetlen, ám a megfelelő módszerekkel kimutatható, sőt lepárolható alapanyaga. Ahhoz azonban, hogy bárki a saját hasznára fordíthassa az ichort, egyfajta közvetlen kapcsolattal, affinitással kell rendelkeznie: ichorvérűnek kell születnie.

Ichorvér

Vannak, akik szerint az első ichorvérűek isteni adományként nyerték képességeiket. Mások szerint ember-telen származásuk nyoma a testükben pezsgő potenciál, de olyanok is akadnak, akik úgy vélik az emberiség bűnbe esésének öröksége és eljövendő végzetének eszköze az ichorvér adománya.

Bármi legyen is az igazság, az ichorvérűek egyidősek a történelemmel. Az első várost, Khetriát, mágikus hatalommal rendelkező vajákosok emelték ki a feledés sötétségéből. A khetriai vajákosok nem voltak sokan, és tudásuk eltörpült napjaink magisztereinek tudományához képest, de a vérükben keringő ichor épp oly potens lehetett, mint bárkié napjainkban. Vérük erejére napjaink Fariáját is formáló birodalmat építettek. Sokan vannak, akik erre alapozva állítják, hogy akkoriban erősebbek, hatalmasabbak voltak az ichorvérűek, mint manapság. Ők úgy vallják, a régi idők hőseinek még sűrűbb volt a vére, erősebbek a képességei, amely-

nek alátámasztására meséket és legendákat sorolnak bizonyítékul. Persze épp oly valószínű az is, hogy ennyi évszázad távolából már csak a legnagyobb, leghatalmasabb, legszörnyűségesebb ichorvérűek cselekedeteinek híre jut el hozzánk, és őket is épp úgy kistűlű, korlátozott hasonzorűek arctalan tömege vette körül, mint napjaink hőseit.

Merthogy az ichorvérűek között igen lényeges különbségek vannak. Egyesek ereje életük során egyre csak gyarapszik, vagy éppen új és új képességeket fedeznek fel magukban. Számukra a fejlődés könnyen, gyorsan és fennakadás nélkül zajlik, míg be nem teljedik sorsuk. Mások ígéretes kezdetek után megrekednek, és bárhogy erőlködnek, bárhogy iparkodnak, nem képesek áttörni saját gátjaikon. De olyanok is akadnak, akik, csak hosszas és izzadságszagú tanulás árán képesek lassú fejlődést elérni. Utóbbi két csoport tagjai vannak a legtöbben Farián, így pár ezer, valóban korlátlan lehetőségekkel és tehetséggel megáldott – vagy éppen megvert – ichorvérű mellett ott nyüzsög a néhány trüffel felszerelt, vagy éppen fáradtságos munkával eltanult csekély hatalmukra büszke ichorvérűek hada.

Ichorvérűek fajtái

Hogy összességében hányan lehetnek az ichorvérűek, azt még a legbölcsebbek is csak találgatni tudják. Mindenesetre árulkodó, hogy amikor Slazsin városában összeírták őket, úgy találták, hogy száznál is többen tartózkodnak a városban. A szorgos írnokok az ichorvérűeket csoportokba is sorolták, úgy is mint 'jelentéktelenek', 'varázshasználók' és a 'Romlás hordozói'. Pontos magyarázattal ugyan nem szolgáltak a kategóriákkal kapcsolatban, de minden bizonnyal azokat könyvelték el jelentéktelennek az ichorvérűek kö-

zül, akik rendelkeztek ugyan egy-két, őket az átlagemberek sorából kiemelő, adottsággal, de nem adták jelét képességeik fejlődésének. Egyikük kapcsán például az összeírás margójára feljegyezték, hogy „a falakról fejjel lefelé lógva keresi betevőjét”. Varázshasználóból összesen tizenkettőt találtak akkor a városban, ám hogy mágikus tudományuk meddig terjedt, arról az összeírás már nem szolgál további támpontokkal. Mindössze három ichorvérűről gondolták úgy, hogy a „Romlás hordozói” lehetnek, vagyis olyan ichorvérűek, akik tanúbizonyosságát adták annak, hogy újabb és újabb képességek elsajátítására képesek és ichorból szőtt hatalmuk egyre nagyobbra nő az idő múlásával.

A slazsini összeírás eredménye alátámasztja azt, amit bárki saját szemével is láthat: Faria lakóinak elenyésző kisebbsége születik ichorvérűnek, és az ichorvérűek elenyésző kisebbsége rendelkezik az igazi hatalom szikrájával. A játékos karakterek az ő soraikat színesítik. Ők még az ichorvérűek között is különlegesnek számítanak, hisz lehetőségeiknek pusztán a valóság megmászhatatlan törvényei szabnak határt, ilyenből pedig a Farián meglehetősen kevés van. A Romlás elkerülhetlensége ezen kevés törvények egyike.

A Romlás

Romlás, ez a legelterjedtebb neve annak a furcsa és ijesztő jelenségnek, amely a leghatalmasabb ichorvérűek nyomában settenkedik. Ahogy hatalmuk kiteljesedik az ichorvérűek képességei kiszámíthatatlanná válnak és egyre nő az esélye annak, hogy akaratukon kívül veszélyes katasztrófákat idéznek elő.

A Romlás nem olyasmi, amitől akár az ichorvérűek többségének tartania kellene, de a játékos ka-



raktereknek - ha megélik - előbb-utóbb szembe kell nézniük vele, és el kell dönteniük miként viszonyulnak hozzá. A Romlás természeti jelenség, nem rendelkezik önálló akaratral, nem képes sem jóra sem rosszra, így – legalábbis a tiszta fejjel gondolkodók szerint – nem is hibáztatható semmiért. Ugyanez azonban nem igaz azokra az ichorvérűekre, akik magukkal hordozzák a Romlás lehetőségét, és cselekedeteikkel előidézrik azt.

Az ichorvérűek viszonya a világhoz gyökeresen változik meg, ahogy azok egyre hatalmasabbá válnak. Eleinte, mikor még csekély hatalmuk okán a Romlás gondolata fel sem merül a velük érintkezőkben, sokan lesznek körülöttük, akik csak a képességeikben rejlő ígéretet látják. Rendkívüli tetteket végrehajtó hősoket keresnek bennük, megmentőt, szabadítót, segítőt. Vagy éppen végrehajtót, zsoldost, verőembert, felfogadható kalandort. Ha sikerrel járnak jutalmuk az emberek csodálata, vagyon és befolyás lesz, ünnepekt hősoek és rettegett bajnokok lesznek belőlük. Párjukat ritkító, rendkívüli képességekkel megáldott személyek ők, akiknek tettei nyomot hagynak a világban, ugyanakkor megmaradnak sebezhető halandónak is.

Vérben rejlő veszély

Nagy szerencséje ez Faria lakóinak, mert időről időre meg kell védeniük magukat a különösen hatalmasá vált ichorvérűektől. Ahogy a slazsini összeírás példája is ékesen mutatta Faria népe nem tekint egyformán az ichorvérűekre, hanem legalábbis két csoportra osztja őket. Egyrészt vannak azok, akik valós hatalommal rendelkeznek ugyan, de saját korlátjaik okán pusztán csak könnyen felfogható, emberi módon lehetnek veszélyesek. Épp, mint bárki más, az ichorvérűek is képesek lehetnek angyali jóságra és démoni gonoszságra is. Ha azonban az ember tudja, hogy egy kérdéses ichorvérűre melyik jellemző, már nem nehéz eldönteni, hogyan viszonyuljanak hozzájuk.

Ám ahogy egyes ichorvérűek hatalma egyre csak gyarapszik, megjelennek körülöttük az első rosszalló hangok is: akinek ekkora a hatalma, akinek a képességei ilyen gyorsan gyarapodnak, az mögött bizonyára ott lohol a Romlás. A felé irányított csodálatba idővel félelem és aggodalom vegyül. Van, hogy túl későn döbbennek rá, hogy a védelmező, aki oly sokáig biztonságuk záloga volt veszély forrása lett. De még ha homokba dugják is a fejüket, még ha le is tagadják maguk előtt az elkerülhetetlent, ha egy ichorvérűt utoléri a Romlás, annak a környezetük issza meg a levét. Ha máskor nem, hát ezen a ponton az ünnepekt hősből rettegett kitaszított, a közösség vezetőjéből az emberek ellensége lesz.



Sok ichorvérű nehezen viseli a változást. Értetlenül néznek szembe vele, hogy azok, akik nemrég még rajongtak értük, most aggódva figyelik minden lépésüket. Vannak, akik frusztrációval vagy akár agresszióval reagálnak, erőszakkal követelik maguknak az odaadást, amely nekik eddigi hősiességükért kijár. Az ellenkezője azonban még gyakoribb. Míg az átlagemberek számára meglepetést jelent, amikor egy ichorvérűt végre utoléri a Romlás, számukra ez csupán réges-régi rémálmuk beteljesülése. Szinte garantált, hogy első képességeik megjelenésétől kezdve alig múlt el nap anélkül, hogy szorongva gondolt volna a pillanatra, amikor majd utoléri őt a Romlás. Ezért aztán sok ichorvérű kötelességének érzi a szolgálatot, mintha csak előre vezekelve mindazért, amit egyszer majd kivált a létezése. Egymás társasága is ezért vonzza őket, hisz csupán sorstársaik értik meg megelőlegezett büntudatukat.

Így aztán, habár az Ichor szerepjáték és Faria kontinense sokfajta játéktílusra ad lehetőséget, és természetesen a mesélő és a játékosok maguk döntenek el, mit és hogyan szeretnének játszani, mégis az ichorvérűek az esetek többségében a hősoek szerepében jelennek meg a kalandokban. Sok más fantasy szerepjátéktól eltérően azonban ők nem pusztán csak emberfeletti képességekkel megáldott kiválasztottak, de morális dilemmákkal küszködő, vezeklő vagy éppen saját romlottsá-

gukban tobzódó személyek. Olyanok, akik egyszerre a világ lakosainak utolsó mentsvárai és legvégső félelme.

Az ichorvérűek bőrében

Műfaját tekintve az ichorvérűek kalandjait leginkább a „hősi fantasy” címkével lehetne illetni. A játékos karakterek már kalandjaik kezdetén, az első szinteken is egyértelműen az átlagemberek fölé nőnek, a vérükben keringő ichor különleges státuszt biztosít számukra, és amint környezetük felismerik természetük bizton számíthatnak a befolyásosok és hatalmasok figyelmére, a kiszolgáltatottak segélykiáltásaira, a kapzsis és számítók intrikáira. Nem szokatlan, ha a játékosok úgy érzik, hogy karaktereik a világ figyelmének kereszttüzebe kerültek, hogy cselekedeteik és döntéseik komoly kihatással vannak környezetükre. Ugyanakkor az ichorvérűek hatalmának is van határa, és a világ megmentése vagy éppen elpusztítása legtöbbször túlmutat az Ichor szerepjátékban elmesélt kalandok horizontján. Helyette az események főbb mozgatórugói legtöbbször maguk a karakterek, vagy éppen a környezetük reakciója a karakterek létezésére. Az Ichorban elmesélt kalandok és tétek léptéke általában megmarad az emberi szinten. Igaz ugyan, hogy a játékos karakterek megfelelő körülmények között rendkívüli cselekedetekre képesek, de soha nem nőnek ki saját világukat. Farián a sok lúd, ha körültekintően jár el, mindig képes disznót győzni, és nincs az az ünnepeelt hérosz vagy épp rettegett gonosztevő, akivel ne végezhetne akár egyetlen szerencsés kardcsapás.

Faria sokszínű kontinensén a játékos karakterek számos különböző hangulatú és stílusú kalandba belekóstolhatnak. Azok számára, akiknek az ismeretlen és veszedelmes vadon feltérképezése nyújt örömet bizonyára a sivatag homokjába fulladt egykori karavánvárosok tetemei; az Elsüllyedt Tenger folyton változó, dzsungel és az egykori Khetria romjai által borított szigetei; vagy éppen a Neiderheimrtől délre felfedezett, ám az emberek számára tiltott földnek számító Mildrvollr kopár és jéghideg sziklái felé veszik az irányt. A Vitorlátlan Tenger partvidékén, ahol a salmer despota, a roccamarei kereskedődinasztiák és az eretnekségre jutott padour hercegek viaskodnak egymással, aki szeretne sem maradhat ki a gazdagok és hatalmasok intrikáiból és játszmáiból. Mreknia és a Bogun Konföderáció földjein még a napsütés is kopottan veri a földet, és az itt születettek lelkén nehéz teherként ül a bogun téboly öröksége, így aki erre téved bizton számíthat a feszültség és horror nyújtotta borzongásra. De Farián a gáncstalan lovagok és rátermett hősök is megtalálják a számításukat, hisz a mélyből előkúszó ichorfattyak, a külső síkokról acsargó démonok, vagy épp a Sötét Egyház akolitáitól ki is védelmezhetné jobban az elesett ártatlanokat, mint ők.

A karaktered véreben pezsgő ichor kalandra hív, kiteljesedésre vágyik. Ichorvérűnek lenni ígéret. Ígéret izgalomra és hatalomra; ígéret arra, hogy cselekedeteid számítani fognak. Minden más már rajtad múlik. Térjünk is rá rögtön a legfontosabb játékmechanikákra!



A játékról, röviden



Az Ichor egy fantasy szerepjáték, vagyis keretek közé foglalt kooperatív történetmesélés egy elképzelt, mágikus világban. A játékban a résztvevők egyike mesélőként, a többiek játékosként vesznek részt. A mesélő feladata egy történet kiinduló helyzetének leírása, majd annak eldöntése, hogy a képzelt világ szereplői miként reagálnak a játékosok cselekedeteire. A játékosok egy-egy karakter bőrébe bújnak, és a karakter világlátását, ambícióit és érzelmeit figyelembe véve eldönti, hogy miként cselekszik a mesélő által felvázolt helyzetekben.

A játék története a mesélő és a játékosok párbeszédéből alakul ki. Ha például a mesélő közli a játékosokkal, hogy miközben útközben járunk egy sűrű, sötét erdőn, vízszintesen keresztül őket a fák árnyékából fenyegető haramiák lépnek elő, könnyen lehet, hogy a történet elkeseredett és hősiességéről fog szólni. Persze akár az érthető megfutamodás is a terítéken lehet, vagy megpróbálhatunk tárgyalni a haramiákkal, vagy megtevesztetni és kicselezni őket, vagy éppen együttműködést ajánlanak közös ellenségük, a közeli földesúr ellen. A szerepjáték egyik legnagyobb szépsége, hogy a lehetőségeknek csupán a mesélő és a játékosok képzelete szab határt.

Nagy különbség van azonban a lehetőség és a valószínűség között. A valószínűséget a szabályok dobókockák segítségével szimulálják. Például játékosok megpróbálhatják ugyan elriasztani a haramiákat, de sikerrel csak akkor járnak, ha a kockadobás során szerencsésük van. Az Ichorban a játékosoknak négy féle dobást tehetnek: sebzés, próba, és támadás.

Sebzés

Sikeres találat esetén a játékosok a fegyver vagy varázslat leírásában található számú hatoldalú (k6) vagy

tízoldalú (k10) kockával dobnak, az eredményt összesítik és már meg is kapták támadásuk sebzését.

Próba

Annak eldöntésére, hogy egy kétes kimenetelű feladatot sikerül-e a karakternek a próbák szolgálnak. A próbák akkor számítanak sikeresnek, ha a vonatkozó módosítók (pl. tulajdonság és ismeret) és egy k10-es dobásnak az összege eléri vagy meghaladja a próba célszámát. A könyv a próbákra általában próbához használt tulajdonság vagy ismeret nevével hivatkozik, amely után a próba célszáma zárójelben szerepel. Például az „Intelligencia + Kultúra (9)” azt jelenti, hogy a játékosnak dobni kell egy k10-zel, majd az eredményhez hozzá kell adnia karaktere Intelligenciáját és Kultúráját. A próba célszáma jelen esetben 9.

A próbák közé tartozik a Varázslat próba és a Kezdeményezés is. Varázslat próba esetén a k10-zel dobott értékhez a varázslat erősségét kell hozzáadni, a célszám pedig a célpont Mágiaellenállása. Kezdeményezésnél a dobás eredményéhez a karakter Kezdeményezés értékét kell hozzáadni, és az eredmény határozza meg milyen sorrendben cselekedhetnek a karakterek.

Támadás

A támadások sikerességét k100-as dobás, vagyis két tízoldalú kocka dönti el. A támadás akkor sikeres, ha a dobás eredménye és a karakter közelharc vagy távolsági harcértékének összege meghaladja a célpont védelmét.

Előjáróban ennyit elég is tudni az Ichorról ahhoz, hogy a játékos nekiállhasson a karakteralkotásnak.

Karakteralkotás



A következő oldalakon új játékosok számára könnyen követhető szisztéma szerint fogunk haladni a karakteralkotás terén, abban a reményben, hogy aki ettől a sorrendtől el szeretne térni, némi lapozgatás árán megtalálja az őt éppen érdeklő részeket. A karakteralkotás általunk javasolt menete a következő:

1. Az ötlet
2. Tulajdonságok és jellemzők meghatározása
3. Előttörténet összeállítása
4. Kapott pontok elköltése
5. Utolsó simítások

Az ötlet

A karakteralkotás első és legfontosabb lépése, hogy a játékos előálljon egy, a csapattársai számára is elfogadható, elképzeléssel arról, hogy kicsoda a karaktere, honnan jön és hová tart. Egy fürge kezű harcos, vagy épp egy karizmatikus vajákos megfelelő kiindulási alap lehet a karakter kidolgozásához, ám további finomításra szorul, amelyben a további lépések segítenek. Példának okáért a fürge kezű harcos lehet, hogy első portyájára induló fosztogató Fonthajú Tokki jatrl hosszúhajóján, vagy éppen egy salmeri utcagyerek, aki ígéretes zsebes és torokmetsző a kikötő környékéről. A karizmatikus vajákos keresheti a betevő falatot Velca városában gyógyszerkészítőként, hisz a város nagyasszonyainak mindig szüksége van némi diszkrét segítségre, vagy

éppen lehet egy mrekniai rontásmester gyermeke, aki apjától tanulja, hogyan terelje a járványokat, jó pénzért, más vidékekre.

Szükség esetén karakter ötletéhez inspirációként szinte bármi szolgálhat. Elsőként épp ezt a könyvet és az www.ichor.hu honlapot ajánlanánk. A származások, neveltetések és kasztok listájának böngészése remélhetőleg némi ötlettel szolgálhat, mint ahogy a világleírás is tartalmaz olyan részeket, amely köré egyedi játékos karakterek építhetők fel. Megeshet, hogy valakinek megakad a szeme a Megígért gyermek származáson és a Szőkevény neveltetésén és kirajzolódik benne egy elképzelés egy démonimádó szekta által nevelt, de sorsa ellen lázadó karakterről. Vagy éppen az Udvaronc presztízsz kaszt láttán kedvet kap egy ármánykodó politikus-varázshasználó eljátszására.

Népszerű megközelítése a karakterkészítésnek a történelmi személyek vagy éppen könyvek, filmek, videójátékok szereplőit venni mintául. Némi rugalmassággal számos híres karakter megalkotható az Ichor szabályai szerint is. Aragorn Faria kontinensén bizonyára Nemesi sarjként látná meg a napvilágot, hogy aztán – természetesen – Vándorként nevelkedjen fel, és kalandjait a Csavargó kaszt tagjaként kezdené. Narsil, a Kettétört Kard alighanem egy Szabadon felvehető képességként, mint öröklött Varázstárgy kerülne fel Aragorn karakterlapjára. De, ha valaki Jeanne D'arc-ról szeretné mintázni a karakterét, úgy alighanem egy Igazhitű induló kasztú karaktert alkot magának, aki

rendkívüli Karizmájának és a kasztja által biztosított karizmatikus képességeinek köszönhetően emelkedik ki a közönséges parasztok tömegéből.

A fenti példákon túl persze még számos forrásból származhatnak karakterötletek: vannak, akik gondolatébresztő képekből vagy akár dalokból nyernek ihletet, de az internet számos „karakterötlet generátorral” is szolgál. Ha a karakter ötlete már elnyerte végleges formáját és a játékos megbizonyosodott róla, hogy ötlete összeilleszthető a mesélő elképzeléseivel is, eljött az ideje a második lépésnek.

Tulajdonságok

A karakterek talán legfontosabb jellemzői a tulajdonságok. Ezek határozzák meg a karakterek alapvető fizikai és mentális képességeit, és számos alkalommal kerülnek elő a játék során. A karaktereknek 6 tulajdonsága van:

Erőnlét - a karakter fizikai állapotát jelképezi. Magas Erőnléttel a karakterek izmosabbak, egészségesebbek, jobban bírják a megpróbáltatásokat.

Ügyesség - a karakter reflexeit, mozgáskoordinációját jelképezi. Magas Ügyesség értékkel a karakterek pontosabban kiszámítják az ugrásaik ívét, könnyebben a talpukon tudnak maradni, és gyorsabban reagálnak a környezetükre.

Érzékelés - a karakter érzékeinek élességét jelképezi. Magas Érzékeléssel a karakterek messzebbre látnak, élesebben hallanak, több szagot tudnak elkülöníteni egymástól.

Karizma - a karakter személyiségének erejét jelképezi. A magas Karizmával rendelkező karakterek könnyebben kötik le mások figyelmét, megnyerőbbnek tűnnek mások szemében.

Intelligencia - a karakter logikai és felfogóképességét jelképezi. Magas Intelligenciával a karakter könnyebben látja meg az összefüggéseket és elevenít fel releváns információt.

Lelkierő - a karakter érzelmi szilárdságát és akarateréjét jelképezi. Magas Lelkieróval a karakter könnyebben őrzi meg hidegvérét és hosszabb ideig viseli el a megpróbáltatásokat.

Az emberi átlagérték minden tulajdonságnál 0. A karakterek értéke ettől pozitív, de negatív irányban is eltérhet. A játék során a próbadozásoknál valamely tulajdonság értéke jellemzően hozzáadódik a dobás eredményéhez.



Tulajdonságok meghatározása

A tulajdonságok meghatározására három módszer számít tipikusnak: a pontelosztás és az előre meghatározott értékek tulajdonságokhoz rendelése, és a véletlenszerű meghatározás kockadobással. Javasolt, hogy a csapat minden tagja egységes módszert használjon.

Pontosztás: A csapat közösen meghatároz egy induló értéket. A játékosok tetszőlegesen határozhatják meg karakterük tulajdonságait, de a karakter induló tulajdonságainak összege az induló értékkel kell egyenlő legyen. A tipikus induló érték a 9 (vagyis a 6 tulajdonság összege 9 kell, hogy legyen.) Természetesen, amennyiben a csapat nagyobb vagy éppen kisebb kihívásra vágyik játék során ezt a számot bármelyik irányban megváltoztathatják.

Tipikus elosztás: A játékosok tetszőlegesen eloszthatják az alábbi értékeket a tulajdonságaik között: 4, 3, 2, 1, 0, -1

Véletlenszerű meghatározás: A játékos dob 4 hatoldalú dobókockával. A legkisebb eredményt figyelmen kívül hagyja, a többi összeadja és az eredményt összeveti a következő oldalon található táblázattal és lejegyzí az így meghatározott értékét. Ha az összeg 6, vagy kevesebb a dobást megismételheti. Ezt a műveletet még összesen 5-ször megismétli, hogy végül 6 értéket kap-

jon. Az így kapott értékeket tetszése szerint eloszthatja a karaktere tulajdonságai között.

Dobás eredménye	Tulajdonság és bónusz
7	-2 (következő dobáshoz adj +1-t)
8	-1
9	-1 (következő dobáshoz adj +1-t)
10	0
11-12	1
13-14	2
15	3
16	3 (következő dobáshoz adj +1-t)
17	4
18	4 (az egyik tulajdonsághoz adj +1-t)

Opcionális szabály: A tulajdonságok meghatározása után a játékosok összehasonlítják tulajdonságértékeik összegét. Minden karakter annyiszor 2 bónusz Karakter pontot (Kp) kap, amennyivel kevesebb a tulajdonságainak összege a legnagyobb értéknél. Pl. a dobások után Halfraeg, a berzerker tulajdonságainak összege 12 lett, míg Almerique, a párbajhőse mindössze 9, így Almerique a karakteralkotás során 6-tal $((12-9) * 2=6)$ több Kp-t oszthat el karakterének fejlesztésére.

Származtatott jellemzők

A tulajdonságokon túl a karakterek további fontos jellemzőkkel is rendelkeznek, amelyek induló értéke a tulajdonságoktól függ. A jellemzőket és kiszámításuk módját követően zárójelben látható az az érték, amelynél kisebbek semmiképpen nem lehetnek, még akkor sem, ha a vonatkozó tulajdonságok értéke negatív. Az így kiszámolt kezdő értékek a szintlépések során természetesen változhatnak.

Maximális Életerő pont (Max. Ép): Azt fejezi ki, hogy a karakter mennyi sérülés és egyéb ártó hatás elviselésére képes. A játék kezdetén a karakter 10 plusz az Erőnléte duplája (min. 10) Max. Ép-vel rendelkezik.

Kezdeményezés: A karakter harci reakciósebességének mérőszáma. A játék kezdetén a karakter Kezdeményezése egyenlő az Érzékelésével (min. 0).

Közelharc Támadás (KT): Azt jelzi, hogy a karakter közelharc támadásai mennyire veszedelmesek. A karakter induló Közelharc Támadása egyenlő az Erőnléte és az Ügyessége összegével (min. 0). A KT minden szinten +2-vel nő.

Maximális Védelem (Max. Vé): A karakter önvédelmi képességét jelzi. A játék kezdetén a karakter Max. Vé-je 50 plusz az Ügyessége (min. 50). A Max. Vé minden



szinten +2-vel nő.

Távtaadás (TávT): Megmutatja, mekkora eséllyel képes a karakter lövedékeket célba juttatni. A karakter induló TávT-je egyenlő az Ügyessége és Érzékelése összegével (min. 0).

Sebzéspont (Sp): Azt fejezi ki, hogy a karakter mekkora erőt képes beleadni csapásaiba. A karakter induló Sp-je egyenlő az Erőnlétével (min. 0).

Ismeretpontok: Az ismeretpontok segítségével tesznek szert a karakterek új ismeretekre. A karakterek induló ismeretpontjainak száma egyenlő az Intelligenciájuk és Lelkierejük összegével (min. 0).

Mágiaellenállás (Me): Mutatja, hogy a karakter milyen hatásosan képes szembe szállni elméjét, érzelmeit vagy szervezetét közvetlenül célzó varázslatokkal. A karakter induló Me-je a játék elején egyezik a Lelkierejével (min. 0). Az ME minden szinten +1-gyel nő.

Független jellemzők

Mozgás: A karakter mozgási sebességét mutatja, vagyis azt, hogy egyetlen cselekedettel hány méter megtételére képes könnyű futásban. Minden karakter 20-as induló Mozgással rendelkezik. A karakter aktuális Mozgását a Leterheltség csökkentheti.



Ichor: Kifejezi, hogy a karakter vérében milyen sűrűn zubog az ichor. Induláskor minden játékos karakter 2 maximális Ichorral rendelkezik amihez minden szinten (így már az első is) +1 járul.

Maximális Varázspont (Max Vp): A karakter mágikus potenciálját méri, vagyis azt, hogy mennyi és mekkora erejű varázslat létrehozására képes pihenés nélkül. A karakterek induló Max. Vp-je 0.

Maximális Hitpont (Max. Hit): Annak mértéke, hogy a karaktert mekkora mágikus potenciállal ruházza fel hite. A karakterek induló Max. Hit-e 0.

Karakterpontok

Mielőtt rátérnénk a karakteralkotás következő lépésére pár további fogalom, a Karakterpontok (Kp), képességek, és ismeretek tisztázása szükséges.

A Kp a játék során nem kap külön szerepet, mégis a Ichor egyik központi fogalma, a karakter fejlődésének motorja. A karakter származása, neveltetése és mindenekelőtt a szintlépések során választott kasztjai a karakter rendelkezésére bocsátanak bizonyos mennyiségű elkölthető Kp-t amelyek elköltésével tetszőleges irányba terelhetik karakterük fejlődését a kaszt nyújtotta keretek között. A Kp-k elköltésével a tulajdonságoktól kezdve a harcértékeken és képességeken át a Max.

Vp-ig a karakter minden jellemzője fejleszthető. A játék kezdetén karakterek előtörténetük függvényében rendelkeznek bizonyos számú Kp-val, amelyhez minden szinten – már az 1. szinten is – további Kp-kat kapnak.

Ismeretek

A Kp-kból fejleszthető jellemzők egyike a karakter ismeretei, amelyek a karakterek általános műveltségét és tanult készségeit fejezik ki. Az ismereteket fokokban mérjük, 0-tól - amely a teljes képzetlenséget jelöli - 10-ig. Az ismeretek tanulási költsége egységes, minden fok elsajátítása 1 Kp-ba kerül.

Képességek

Kiemelten fontos szerepet töltenek be az Ichorban a képességek. Képességnek nevezünk minden rendkívüli tehetséget, különleges tudást, vagy az átlagember számára hozzáférhetetlen cselekedetet. Egyes képességek bármely ichorvérű számára szabadon hozzáférhetőek, a legtöbb képesség azonban valamely kaszthoz kötődik, és csak azok a karakterek rendelkezhetnek velük, akik az adott kaszt megfelelő szintjét elérve megvásárolták őket.

Leterheltség

A karakter Leterheltsége annak mérőszáma, hogy képes-e nehézségek nélkül megerőltető tevékenységeket végezni a felszerelési tárgyait, fegyvereit cipelve és vértetét viselve. A karakter Leterheltsége az magánál tartott felszerelési tárgyainak összesített Súlya - a karakter Erőnléte. Értelemszerűen a Leterheltség negatív szám is lehet, bár ez nem jár semmiféle előnnyel a karakter számára.

Ellenben a pozitív Leterheltség annál több negatív következménnyel jár:

- harc közben a karaktert érő találatokat követően elvesztett Vé száma a Leterheltséggel együtt nő. Tehát, pl. ha egy 3-as Leterheltségű karakter egy találatot követően 5 akt. Vé-t veszítene, akkor 8 Vé-t veszít inkább.
- amennyiben a mesélő, a körülmények figyelembe vételével, úgy dönt a karakter próbáinak célszáma a Leterheltség mértékével nő.
- a karakter Mozgás értéke a Leterheltsége duplájával csökken.
- ha a karakter Leterheltsége eléri az 5-öt a fenti hátrányokon túl *Kiszolgáltatottá* is válik. Ha a karakter Leterheltsége eléri a 8-at *Cselekvőképtelemmé* válik.

Előtörténet



A karakterrel az első kalandja előtt történt események összességét előtörténetnek nevezzük. Az Ichor szerepjáték a karakterek előtörténetét három kategóriára bontja. A karakter Származása a születésének körülményeit és életének nagyjából első évtizedét foglalja össze, a Neveltetése pedig késő gyermekkorát és tinédzser éveit. Végül, a karakter induló kasztja kerekíti ki az előtörténetet. Ezek mindegyike ismeretekkel, képességekkel, szabadon elosztható Kp-okkal, Max. Vp-vel, Max. Hit-tel, illetve induló felszereléssel ruházhatja fel a karaktert. Természetesen, ha a karakter magasabb szinten kezdi meg kalandjait, úgy az első kaland előtti szintlépések is az előtörténet részét képezik.

A karakteralkotás következő lépésében a játékos kiválasztja karaktere származását, neveltetését, valamint induló kasztját.

Opcionális szabály: Szabad karakteralkotás. A Származások és Neveltetések célja, hogy a segítséget nyújtsanak a karakteralkotás során. Amennyiben a játékos – a mesélő beleegyezésével – úgy dönt, hogy nincs szüksége a segítségre, megteheti, hogy „szabadon” alkot karaktert. Ebben az esetben a származtatott értéken felül további 16 ismeretpontot és 5 Kp-t költhet el a karakteralkotás során, valamint 5 tengeri arany értékben láthatja el a karakterét kezdő felszereléssel. Induló kasztot ilyenkor is kell választania.

Származások

Faria végtelenül sokszínű. Nyugodt faluközösségek, a háborút áruba bocsátó zsoldoskompániák, maszkabálokon egymást hátba szűrő udvaroncok, és az ichorvi-

harok érintésével megáldott vagy megvert közösségek egyként megférnek benne. Ennek megfelelően számos különböző származás közül választhatnak a játékosok, amikor megalkotják karaktereiket.

A karakter származása az életének legkorábbi szakaszát foglalja magába, születésétől gyermekkorának végéig. A karakter későbbi sorsának szempontjából meghatározóak ezek az évek, hiszen a későbbi világlátásának alapjai ekkor rakódnak le. Fontos ez az időszak a karakter ismeretei szempontjából is, hiszen a gyermekek ezen évek alatt viharos gyorsasággal sajátítanak el új ismereteket és készségeket. A karakterek különleges képességeinek első jelei is ekkor mutatkoznak meg. A származások és neveltetések leírásánál szereplő képességek leírása a Szabadon felvehető képességek fejezetben szerepelnek, azoktól mindössze annyiban különböznek, hogy a karakternek nem kell értük Kp-kat fizetnie.

Az itt felsorolt származások leírásában szereplő értékek összeadódnak a karakterek neveltetése és induló kasztja nyújtotta értékekkel. Például, ha egy karakter származása és neveltetése is biztosít számára 1 foknyi Atlétika ismeretet, akkor a karakter 1. szinten legalább 2. fokú Atlétikával fog rendelkezni. Amennyiben egy karakter származása, neveltetése vagy induló kasztja is ellátja őt ugyanazzal a felszerelési tárggyal, a játékos dönthet: több darabban fog rendelkezni az adott tárgyból, a másodpéldányok árát megkapja érmékben, vagy az adott tárgy mestermunka minőségű darabjával fog rendelkezni.

A továbbiakban a származások felsorolása következik.

Utcagyerek

A karakter valamely nagyváros utcáján nőtt fel, árva-ként, vagy legalábbis olyan szülők gyermekeként, akik nem fordítottak rá figyelmet. Kiskorában kezdve a város utcáit uraló bandák bűvkörébe került, kisstílusú balhékba keveredett, és kisebb szolgálatokat tett az utca urainak. Hamar rájött arra, hogy a világ milyen veszedelemes hely és arra is, hogy az önvédelemnél csak a menekülés a hatásosabb. Tanulni az élet iskolájába járt, és egyetlen tanára a tapasztalat volt.

1. szinten megkapja a következő ismereteket:

Kultúra (bármilyen városi): 1 fok

Helyismeret (szülőföld): 1 fok

Atlétika: 1 fok

Akrobatika: 1 fok

Észlelés: 1 fok

Kézügyesség: 1 fok

Lopódzás: 1 fok

Mellébeszélés: 1 fok

Szabadon elkölthet 3 Kp-t.

A következő felszereléssel rendelkezik:

Tenyérnehezék

Mászóvasak, 2 db

Zárnyitó készlet

Cinkelt kártyák vagy dobókockák

Vászon hátizsák

5 tengeri ezüst

Falusi ifjú

A karakter egy csendes, világtól elzárt faluban nőtt fel, egy összetartó és egymásra odafigyelő közösség tagjaként. Ugyanakkor már egészen fiatal korától kezdve befogták dolgozni, megtapasztalta milyen a nélkülözés és a szenvedés. Gyakorta volt kiszolgáltatva a helyi földesúrnak, az átvonuló zsoldosoknak, rablólovagoknak, a vidéket járó szörnyeknek, vagy éppen a természet szeszélyeinek. Így aztán a karakterből veszélyeket jól ismerő, de azokat nem rettegő, a munka nehezebbik végével jó ismeretségben lévő személy lett.

1. szinten megkapja a következő ismereteket:

Kultúra (bármilyen vidéki): 1 fok

Helyismeret (szülőföld): 1 fok

Atlétika: 2 fok

Állatismeret és idomítás: 1 fok

Orvoslás: 1 fok

Szakma/hobbi: 1 fok

Vadonjárás: 1 fok

A következő felszereléssel rendelkezik:

Gyékény

Ólom tálak és edények, 3 db

Tetszőleges szerszámok, 2 db

Változatos élelmiszer, 3 napi adag

Rossz minőségű fegyver (2-3-as méretkategória)

5 tengeri ezüst

Nemesi sarj

A karakter viszonylagos jómódban és biztonságban töltötte gyermekkorát. Szülei fiatal korától nagy hangsúlyt helyeztek rá, hogy elsajátítsa a nemesek számára elengedhetetlenül fontos készségeket és világlátást. Vadászni, lovagolni, fegyvert forgatni tanult, és persze az illemszabályokkal is megismerkedett.

1. szinten megkapja a következő ismereteket:

Kultúra (bármely nemesi): 2 fok

Helyismeret (szülőföld): 1 fok

Atlétika: 1 fok

Állatismeret és idomítás: 1 fok

Fegyverismeret és javítás: 1 fok

Lovaglás: 1 fok

Sárm: 1 fok

Vadonjárás: 1 fok

Vértismeret és javítás: 1 fok

Megkapja az alábbi képességet:

Fegyverhasználat (rapírok, rövidkardok vagy hosszúkardok)

A következő felszereléssel rendelkezik:

Egy öltözet előkelő ruházat

1 tetszőleges kard

Vagyontárgy 2 tengeri arany értékben

2 tengeri arany

Vadonc

A karakter a civilizációtól távol, a természet nem mindig lágy ölen nőtt fel. Gyermekkorában a falvakat és a városokat csak hallomásból ismerte, és tudása a vadonban való túlélésre fókuszált. Megtanulta megérteni a nyomokat, kiismerte az állatok szokásait, felismeri az ehető és a veszedelemes növényeket, és azt is, hogyan húzza meg magát, ha nagy a veszély.

1. szinten megkapja a következő ismereteket:

Helyismeret (szülőföld): 1 fok

Akrobatika: 1 fok

Állatismeret és idomítás: 1 fok

Észlelés: 1 fok
Lopódzás: 1 fok
Nyomolvasás és eltüntetés: 1 fok
Úszás: 1 fok
Vadonjárás: 2 fok

Szabadon elkölthet 3 Kp-t.

A következő felszereléssel rendelkezik:

1 tetszőleges csatabárd, dárda vagy rövidíj
Posztóvért
Hurokcsapdák, 3 db
Tűzszerszám
Nyúzóké
Gyékény

Nomádivadék

A karakter a végtelen hullámozó Fútengert járó számtalan nomád egyikeként látta meg a napvilágot. Előbb tanult meg lovagolni, mint járni; előbb küldte útjára első nyílveszőit, minthogy szavait papírra vetette volna. Számára mi sem természetesebb, mint a csillagok segítségével eltájékozódva folyamatosan róni a távolságot, vadászva, állatokat terelve és ha kell küzdve és szenvedve.

1. szinten megkapja a következő ismereteket:

Kultúra (szülőközösség): 1 fok
Helyismeret (szülőföld): 2 fok
Állatismeret és idomítás: 2 fok
Lovaglás: 2 fok
Vadonjárás (szülőföld): 1 fok

Szabadon elkölthet 2 Kp-t.

A következő felszereléssel rendelkezik:

Kompozit íj
Hátasló és lószerszám
Tetszőleges vagyontárgy 5 tengeri ezüst értékben

Polgárgyerek

A karakter valamely nyüzsgő nagyváros jómódú polgár családjába született. Szülei mesteremberek, kereskedők, esetleg hivatalnokok voltak; fontos és befolyásos tagjai a városnak. Születésétől kezdve ez a sors várt rá is, és ennek megfelelően nevelték.

1. szinten megkapja a következő ismereteket:

Kultúra (bármilyen városi): 2 fok
Helyismeret (szülőföld): 1 fok
Meggyőzés: 1 fok
Sárm: 1 fok
Szakma/hobbi: 1 fok

Számtan/mértan: 1 fok

Szabadon elkölthet 4 Kp-t.

A következő felszereléssel rendelkezik:

Tetszőleges szerszámok vagy könyvek, 3db
Íróeszközök és egy abakusz
3 tengeri arany

Kisinas

A karaktert pár éves korában egy mesterember mellé adták inasnak. Amint elég erős, ügyes és értelmes volt ahhoz, hogy gazdája hasznára legyen, kemény munkára fogták. A mestersége mellett azt is megtanulta, hogy ő a saját boldogságának kovácsa, és egy kis ügyeskedés sokszor messzebbre visz, mint bármennyi szorgalom.

1. szinten megkapja a következő ismereteket:

Kultúra (bármilyen városi): 1 fok
Hamisítás: 1 fok
Kézügyesség: 1 fok
Mechanika: 1 fok
Mellébeszélés: 1 fok
Szakma/hobbi: 2 fok

Szabadon elkölthet 4 Kp-t.

A következő felszereléssel rendelkezik:

Tetszőleges szerszámok, 3 db
Tőr, pöröly vagy egykezes csatabárd
1 tengeri arany

Ichorérintett pária

A karakter szörnyű deformitásokkal született, vagy még egészen fiatal korában egy ichorkatasztrófa áldozata lett. A társadalom peremén nőtt fel, családja tán szánta, de bizonyosan szégyellte is. Gyakran volt közössége rosszindulatának a célpontja, és bizony őt vették elő bűnbaknak, ha bármi rossz történt a környezetében.

1. szinten megkapja a következő ismereteket:

Észlelés: 1 fok
Lopódzás: 1 fok
Mellébeszélés: 1 fok
Sárm: 1 fok

Szabadon elkölthet 4 Kp-t.

Megkapja az alábbi képességet:

Ördögi vonások

8 Kp-ért választhat az alábbi képességek közül:

Apró 0 Kp
Nagy 0 Kp



Éles szaglás 1 Kp
Hőlátás 4 Kp
Irha 3 Kp
Karmok 0 Kp
Kapaszkodás 5 Kp
Vízlelézés 1 Kp
Körkörös látás 2 Kp
Macskaszemek 4 Kp
Napérzékeny -3 Kp
Nem tud lebegni -1 Kp
Szárnyak 4 Kp
Szigorú diéta -2 Kp
Szűrt levegő 1 Kp

Ichorérített csodagyerek

A karakter angyali vonásokkal született, vagy még egész fiatal korában rendkívüli képességekkel áldotta meg a sors egy ichorkatasztrófa képében. Egész életében a csodájára jártak a környezetének tagjai. Nyugodt, védett életet élt, szeretet és csodálat vette körbe, így aztán meglehetősen hibás kép alakult ki benne a világ természetével kapcsolatban.

1. szinten megkapja a következő ismereteket:

Kultúra (bármilyen): 1 fok
Előadás (bármilyen): 1 fok
Sárm: 1 fok

Szabadon elkölthet 3 Kp-t.

Megkapja az alábbi képességet:

Angyali vonások

8 Kp-ért választhat az alábbi képességek közül:

Apró 0 Kp
Nagy 0 Kp
Éles szaglás 1 Kp
Hőlátás 4 Kp
Irha 3 Kp
Karmok 0 Kp
Kapaszkodás 5 Kp
Vízlelézés 1 Kp
Körkörös látás 2 Kp
Macskaszemek 4 Kp
Napérzékeny -3 Kp
Nem tud lebegni -1 Kp
Szárnyak 4 Kp
Szigorú diéta -2 Kp
Szűrt levegő 1 Kp

A következő felszereléssel rendelkezik:

Tetszőleges vagyontárgy 2 tengeri arany értékben
1 tengeri arany

Mágustehetség

A karakter elképesztő mágikus potenciállal született. Talán a fiatalkorában alkalmazott önkéntelen vadmágia miatt, talán mert tehetsége szemet szűrt egy hozzáértőnek; de a karakter már kisgyermekként egy varázsló mellé került. Itt napestig való tanulás és veleszületett képességeinek fejlesztése volt osztályrésze, olyan ismeretekkel ruházva fel őt, amely egész életében elkíséri majd, bármerre vezesse is a sorsa.

1. szinten megkapja a következő ismereteket:

Alkímia: 1 fok
Elmekontroll: 1 fok
Mágiaelmélet: 1 fok
Ósi nyelv ismerete: 1 fok
Számтан/mértan: 1 fok
Történelemismeret: 1 fok

Szabadon elkölthet 1 Kp-t.

+4 Max. Vp-t kap. Szintlépései során akkor is vásárolhat 1 Vp-t, ha olyan kaszttal lép szintet, amely nem vásárolhatna Vp-t.

A következő felszereléssel rendelkezik:

Két könyv, tetszőleges témákban
5 ív papír
Írószerszám

Tetszőleges varázslat alapanyag, 2k6 vagy k10 Vp-s
1 tengeri arany

Megígért gyermek

A karakter egy vallásos közösségbe született, és már születése pillanatában kiválasztottként üdvözölték őt közösségének tagjai. Az egész közösség reményeinek és terveinek letéteményese lett, minden lépését aggódó tekintetek kísérték és tanítása is hamar megkezdődött. Tanulás és a közösség pártfogójának áhítatos imádata töltötték ki mindennapjait.

1. szinten megkapja a következő ismereteket:

Kultúra (bármilyen): 1 fok

Elmekontroll: 1 fok

Külső síkok ismerete: 1 fok

Mágiaelmélet: 1 fok

Ósi nyelv ismerete: 1 fok

Megkapja az alábbi képességek egyikét:

2 Extra varázslat vagy Angyali vonások

+4 Max. Hit-et kap. Szintlépései során akkor is vásárolhat 1 Hit-et, ha olyan kaszttal lép szintet, amely nem vásárolhatna Hit-et.

A következő felszereléssel rendelkezik:

Imádságoskönyv

Tetszőleges kegytárgy 2 tengeri arany értékben

1 tengeri arany

Szolgagyerek

A karakter szolgaságba született, gyermekkorát játék és tanulás helyett munkával töltötte. Tiszteletre méltó fizikai adottságokkal és szaktudással, de csekély műveltséggel rendelkezik. Megtanulta viszont, hogy akinek nem adatott meg az előkelő származás az a hatalmasok gondolatainak olvasásával és kétszínűséggel boldogulhat a legkönnyebben.

1. szinten megkapja a következő ismereteket:

Kultúra (bármilyen szolgál): 1 fok

Atlétika: 1 fok

Akrobatika: 1 fok

Kézügyesség: 1 fok

Lélektan: 1 fok

Mellébeszélés: 1 fok

Szakma/hobbi: 1 fok

Szakma/hobbi: 1 fok

Szabadon elkölthet 4 Kp-t.



Neveltetések

A neveltetések a karakter életének következő szakaszára, a késő gyermekkortól a tinédzserévek végéig terjedő időszakra, vonatkoznak. Ezen évek alatt Faria lakói többnyire már nem számítanak gyermeknek, habár a társadalom teljes jogú tagjának sem feltétlenül. Egyre több felelősség és elvárás terheli a vállukat, és kénytelenek egyre tökéletesebbre csiszolni készségeiket, hogy elboldoguljanak. Az itt felsorolt neveltetések leírásában szereplő értékek ennek a tanulási folyamatnak az eredményét mutatják, és összeadódnak a származás és az induló kaszt nyújtotta előnyökkel.

Nemesi neveltetés

A karakter korai tinédzserkorát egy nemesi udvarban - sőt meglehet, hogy a hercegi vagy királyi udvarban - töltötte, a nemesi kultúra, illemkódex és viselkedés szabályainak elsajátításával. Tanulmányaiiban nagy hangsúly került a lovagi ismeretek elsajátításának, és még szórakozásai is – úgy is mint a vadászat vagy a sport – erre az életmódra készítették fel.

1. szinten megkapja a következő ismereteket:

Kultúra (bármely nemesi): 1 fok
Helyismeret (szülőföld): 1 fok
Atlétika: 1 fok
Fegyverismeret és javítás: 1 fok
Lovaglás: 1 fok
Vadonjárás: 1 fok
Vértismeret és javítás: 1 fok

Megkapja az alábbi képességeket:

Fegyverhasználat (hosszú kardok, íjak vagy lándzsák)
Rang I.

Szabadon elkölthet 2 Kp-t.

A következő felszereléssel rendelkezik:

2 öltözet előkelő ruházat
Egyeneskard vagy tetszőleges íj vagy lovaskopja
Láncing
Utazó ló és lószerszám
2 tengeri arany

Előkelő

A karakter korai tinédzserkorát egy nemesi udvarban - sőt meglehet, hogy a hercegi vagy királyi udvarban - töltötte, a nemesi kultúra, illemkódex és viselkedés szabályainak elsajátításával. Tanulmányaiban különösen nagy hangsúly került az udvaroncoktól elvárt ismeretek és viselkedési minták elsajátításának, és még szórakozásai is – úgy is mint, a bálókba járás vagy a művészetek – ezt a célt szolgálták.

1. szinten megkapja a következő ismereteket:

Kultúra (bármely nemesi): 1 fok
Előadás (bármely): 1 fok
Lélektan: 1 fok
Lovaglás: 1 fok
Meggyőzés: 1 fok
Mellébeszélés: 1 fok
Sárm: 1 fok
Történelemismeret (bármely): 1 fok

Megkapja az alábbi képességet:

Rang I.

Szabadon elkölthet 1 Kp-t.

A következő felszereléssel rendelkezik:

2 öltözet előkelő ruházat
Díszes tőr
Utazó ló és lószerszám
3 tengeri arany

Kereskedőinas

A karakter egy elfoglalt kereskedő mellett töltötte inaséveit. Eleinte még felügyelet mellett segített be ahol csak tudott, de idővel már önállóan is ellátta a rábízott feladatokat. Alkudozott, könyvelt, árukat szerzett be, raktározást és utazásokat szervezett, és közben nem felejtett el egy kicsit saját zsebre is dolgozni.

1. szinten megkapja a következő ismereteket:

Kultúra (bármely városi): 1 fok
Helyismeret (szülőföld): 1 fok
Helyismeret (bármely, kivéve szülőföld): 1 fok
Hamisítás: 1 fok
Meggyőzés: 1 fok
Mellébeszélés: 1 fok
Sárm: 1 fok
Számтан/mértan: 1 fok

Szabadon elkölthet 3 Kp-t.

A következő felszereléssel rendelkezik:

2 öltözet mesterember ruházat
Tetszőleges tőr
Tetszőleges ékszer 2 tengeri arany értékben
2 tengeri arany

Apród

A karakter ifjúságát egy híres szabad lovag oldalán töltötte. Amikor épp nem mesterének fegyverzetét vagy hátasát gondozta, akkor a fegyverforgatást és a lovaglást gyakorolta. Több kisebb-nagyobb csatában is helyt állt. Az etiketre mindezek miatt kevesebb figyelmet fordított, de a várakban igazán otthonosan mozog már.

1. szinten megkapja a következő ismereteket:

Kultúra (bármilyen nemesi): 1 fok
Atlétika: 1 fok
Állatismeret és idomítás: 1 fok
Fegyverismeret és javítás: 1 fok
Harctéri gyakorlat: 1 fok
Lovaglás: 1 fok
Vértismeret és javítás: 1 fok

Megkapja az alábbi képességeket:

Fegyverhasználat (a 3-as méretkategóriából)
Fegyverhasználat (pajzsok)
Dicsőségvágó

Szabadon elkölthet 1 Kp-t.

A következő felszereléssel rendelkezik:

2 öltözet előkelő ruházat
Tetszőleges fegyver a 3-as méretkategóriából



Targe pajzs vagy kite pajzs
Rákozott vért
Fegyver és vértjavító készlet
Ló és lószerszám
5 tengeri ezüst

Táborkísérő

A karakter egy folyton vándorló zsoldoskompániában nevelkedett. A szülei adták oda szolgálatba, vagy épp ők is a kompánia tagjai voltak, de az is lehet, hogy a karakter elszökött otthonról. Akárhogy is, a karakter fiatalkorát a katonák kiszolgálásával és a zsoldoséletre való felkészüléssel töltötte.

1. szinten megkapja a következő ismereteket:

Helyismeret (szülőföld): 1 fok
Helyismeret (bármely, kivéve szülőföld): 1 fok
Fegyverismeret és javítás: 1 fok
Harctéri gyakorlat: 1 fok
Lopódzás: 1 fok
Mégfélemlítés: 1 fok
Orvoslás: 1 fok
Vértismeret és javítás: 1 fok

Megkapja az alábbi képességeket:

Fegyverhasználat (bármely)

Fegyverhasználat (bármely)

Szabadon elkölthet 2 Kp-t.

A következő felszereléssel rendelkezik:

2 öltözet egyszerű ruházat
Tetszőleges fegyver
Kés
Brigandin vért
Fegyverjavító készlet
Sátor
Gyékény
Edények
Strapabíró hátizsák
1 tengeri arany

Tolvajnövendék

A karakter fiatalkorában rossz útra tért és ifjúságát egy nagyvárosi tolvajklán berkeiben töltötte. A szakma legjobbjaitól tanult besurranni, zárt nyitni, zsebet metszeni, és hamar kitüntette magát az éjszaka forgatagában. Mostanra koravén, cinikus szemekkel nézi a világot és keresi áldozatait.

1. szinten megkapja a következő ismereteket:

Akrobatika: 1 fok
Atlétika: 1 fok
Csomózás/kötelekből szabadulás: 1 fok
Hangutánzás: 1 fok
Kézügyesség: 1 fok
Lopódzás: 1 fok
Mellébeszélés: 1 fok

Megkapja az alábbi képességeket:

Fegyverhasználat (tőrök)

Szabadon elkölthet 3 Kp-t.

A következő felszereléssel rendelkezik:

2 öltözet egyszerű ruházat
Posztóvért
Tetszőleges tőr
Mászóvasak
Zárnyitó készlet
2 tengeri arany

Mutatványosinas

A karakter egy mutatványos társulat tagjaként, a világot járva és különleges adottságait tökéletesítve töltötte ifjúságát. Akrobatikus mutatványai, kezügyessége, előadásainak minősége ugyan hagy még némi kívánnivalót de némi gyakorlással hamarosan olyan dolgokra lesz képes, amiről a legtöbb ember csak álmodhat.

1. szinten megkapja a következő ismereteket:

Helyismeret (bármely): 1 fok
Akrobatika: 2 fok
Csomózás/kötelekből szabadulás: 1 fok
Hangutánzás: 1 fok
Előadás (bármely): 1 fok
Kézügyesség: 1 fok
Mellébeszélés: 1 fok
Sárm: 1 fok

Megkapja az alábbi képességeket:

Fegyverhasználat (török)

Szabadon elkölthet 2 Kp-t.

A következő felszereléssel rendelkezik:

2 öltözet egyszerű ruházat
1 öltözet színpompás mutatványos ruházat
3 db Rondel tör
2 öltözet díszes ruházat
Eszközök mutatványokhoz, 1 tengeri arany értékben
1 tengeri arany

Zárdanövendék

A karakter ifjúságát egy vallási közösség tagjaként töltötte. Tanulmányai során nagy hangsúlyt kapott odaadó hívővé nevelése. Hitsorsosai belé vetett reményei nem voltak alaptalanok, hiszen már tinédzserként tanújelet adta, hogy hitével hegyeket képes megmozgatni.

1. szinten megkapja a következő ismereteket:

Elmekontroll: 1 fok
Előadás (bármely): 1 fok
Külső síkok ismerete (bármely): 1 fok
Mágiaelmélet: 1 fok
Ósi nyelv ismerete (bármely): 1 fok
Történelemismeret (bármely): 1 fok

Megkapja az alábbi képességeket:

2 Extra varázslat vagy Sűrű ichor

+4 Max. Hit-et kap. Szintlépései során akkor is vásárolhat 1 Hit-et, ha olyan kaszttal lép szintet, amely nem vásárolhatna Hit-et.

A következő felszereléssel rendelkezik:

2 öltözet egyszerű ruházat
1 öltözet díszes ruházat szertartásokhoz
Tetszőleges kegytárgy 2 tengeri arany értékben
Könyvek tetszőleges témákban, 2 db
Írószerszám
5 ív üres papír
5 tengeri ezüst

Diák

A karakter az egyetemek és kollégiumok hallgatóinak egyike. Tíz évesen már obskúrus tantárgyak előadásait hallgatta, tizenöt éves korára diáktársai legfőbb segítőtje lett a nehéz vizsgákra készülve, és professzorai meg voltak róla győződve, hogy egy szép napon kollégaként köszönhetnek neki.

1. szinten megkapja a következő ismereteket:

Kultúra (bármely városi): 1 fok
Alkímia: 1 fok
Előadás (bármely): 1 fok
Gyógyszer és ajzószer készítés: 1 fok
Külső síkok ismerete (bármely): 1 fok
Mágiaelmélet: 1 fok
Méregkeverés és hatástalanítás: 1 fok
Orvoslás: 1 fok
Ósi nyelv ismerete (bármely): 1 fok
Történelemismeret (bármely): 1 fok

Szabadon elkölthet 2 Kp-t.

A következő felszereléssel rendelkezik:

2 öltözet egyszerű ruházat
Könyvek tetszőleges témákban, 2 db
Írószerszám
5 ív üres papír
1 tengeri arany

Bujdosó

A karakter ifjúkorát a településektől távol, és a számára ismeretlen emberek szándékos elkerülésével töltötte. Megtanult vadászni, halászni, saját használati tárgyait elkészíteni, észrevétlen közlekedni, és persze megküzdni bármilyen veszedelemmel, amelyet a világ tartogat.

1. szinten megkapja a következő ismereteket:

Állatismeret és idomítás: 1 fok
Atlétika: 1 fok
Észlelés: 1 fok
Fegyverismeret és javítás: 1 fok
Gyógyszer és ajzószer készítés: 1 fok
Lopódzás: 1 fok
Nyomolvasás és eltüntetés: 1 fok
Orvoslás: 1 fok
Szakma/hobbi (bármely): 1 fok
Vadonjárás (bármely): 1 fok

Megkapja az alábbi képességeket:

Fegyverhasználat (íjak)

A következő felszereléssel rendelkezik:

2 öltözet egyszerű ruházat



Tetszőleges íj
 Posztóvért
 Tetszőleges egyszerű szerszámok, 2 db
 5 tengeri ezüst

Vándor

Nyughatatlanságból vagy kényszerűségből, de a karakter sehol sem töltött pár hétnél több időt egyszerre. Fiatalságának éveit számtalan vidékkel és néppel ismerkedett meg, nyelveket és szokásokat tanult, világlátott ember lett belőle, némi harci tapasztalatra is szertett sokszor veszedelmes utazásai során.

1. szinten megkapja a következő ismereteket:

Kultúra (bármely): 1 fok
 Helyismeret (szülőföld): 1 fok
 Helyismeret (bármely, kivéve szülőföld): 1 fok
 Észlelés: 1 fok
 Lovaglás: 1 fok
 Sárm: 1 fok
 Vadonjárás: 1 fok
 Úszás: 1 fok
 Vezetés (bármely): 1 fok

Megkapja az alábbi képességeket:

Fegyverhasználat (bármely)

Nyelvismeret

A következő felszereléssel rendelkezik:

2 öltözet egyszerű ruházat
 Tetszőleges fegyver
 Ló és lószerszám
 1 tengeri arany

Tengerészinas

A tenger hívó szavának nehéz ellenállni, nem csoda hát, ha a karakter hajón nevelkedett. Évek kemény munkájával kivívta a vén tengeri medvék elismerését, útjai során kikötők tucatjait ismerte meg. Viharokkal, kalózzal és tengeri szörnyekkel viaskodott, ha kellett. Mostanra magabiztos tengeri utazóvá lett, és keresett személy a kapitányok között.

1. szinten megkapja a következő ismereteket:

Helyismeret (bármely tenger): 1 fok
 Akrobatika: 1 fok
 Atlétika: 1 fok
 Csomózás és kötelekből szabadulás: 1 fok
 Szakma/hobbi (tengerészethez kapcsolódó): 1 fok
 Úszás: 1 fok
 Vadonjárás (bármely tenger): 1 fok
 Vezetés (csónak vagy hajó): 1 fok

Megkapja az alábbi képességeket:

Fegyverhasználat (tőrök vagy rövidkardok)

Nyelvismeret (bármely)

Szabadon elkölthet 2 Kp-t.

A következő felszereléssel rendelkezik:

2 öltözet egyszerű ruházat

Tetszőleges tőr vagy rövidkard

1 tengeri arany

Akolita

Nem minden vallás született egyenlőnek. Míg egyes pártfogóknak díszes katedrálisokat emelnek és fennen harsogják dicsőségüket, másokat csak titokban, suttogva szabad imádni. A karakter egy rejtett közösségben nevelkedett pártfogója hitében, és titkon rettegte a napot amikor az inkvizítorok rájuk akadnak. A rítusok mellett a tettetést és az önvédelmet is eltanulta, hogy elboldogulhasson az ellenséges világban, tovább véve pártfogója üldözött hitét.

1. szinten megkapja a következő ismereteket:

Elmekontroll: 1 fok

Külső síkok ismerete (bármely): 1 fok

Lopódzás: 1 fok

Mágiaelmélet: 1 fok

Mellébeszélés: 1 fok

Ósi nyelv ismerete (bármely): 1 fok

Megkapja az alábbi képességeket:

Fegyverhasználat (tőrök)

2 Extra varázslat vagy Öröklött varázstárgy (átlagos)

+3 Max. Hit-et kap. Szintlépései során akkor is vásárolhat 1 Hit-et, ha olyan kaszttal lép szintet, amely nem vásárolhatna Hit-et.

A következő felszereléssel rendelkezik:

2 öltözet egyszerű ruházat

Tetszőleges tőr

Posztóvért

Tetszőleges kegytárgy 5 tengeri ezüst értékben

5 tengeri ezüst

Vajakosinas

Talán megakadt rajta a szeme egy varázshasználónak, talán ő könnyörögte ki a lehetőséget, de a karakter egy mágiatudó mester oldalára került, hogy ő maga is eltanulhassa a varázsművéséget. Bár ideje nagy részében a mestere holmiját rendezgette, vagy éppen grimoireokat körmölt, azért akadt lehetősége arra is, hogy elsajátítsa a varázshasználat alapjait.

1. szinten megkapja a következő ismereteket:

Alkímia: 1 fok

Elmekontroll: 1 fok

Mágiaelmélet: 2 fok

Ósi nyelvi ismerete (bármely): 1 fok

Számтан/mértan: 1 fok

Megkapja az alábbi képességeket:

2 Extra varázslat VAGY Sűrű Ichor

Szabadon elkölthet 2 Kp-t.

+2 Max. Vp-t kap. Szintlépései során akkor is vásárolhat 1 Vp-t, ha olyan kaszttal lép szintet, amely nem vásárolhatna Vp-t.

A következő felszereléssel rendelkezik:

2 öltözet egyszerű ruházat

2 varázslat alapanyag, 2k6 vagy k10 Vp-s

Üres könyv

Írószerszám

1 Könyv, tetszőleges témában

2 tengeri arany

Szökevény

A karakter élete folyamatosan veszélyben van. Bár nem kerüli a településeket, de nagyon odafigyel rá, hogy kikkel akad össze, és hogy lehetőleg minél kevesebben legyenek tisztában avval, hogy ki is ő valójában. Így aztán jelentős tapasztalatra tett szert a tettetésben és hazudozásban. Bárhol jár a menekülési útvonalakat keresi a tekintete, és büszkén gondol rá, hogy milyen tehetségesnek bizonyult a túlélésben.

1. szinten megkapja a következő ismereteket:

Kultúra (bármely): 1 fok

Helyismeret (bármely): 1 fok

Álcázás: 1 fok

Észlelés: 1 fok

Hamisítás: 1 fok

Lopódzás: 1 fok

Mellébeszélés: 1 fok

Vadonjárás (bármely): 1 fok

Szabadon elkölthet 3 Kp-t.

A következő felszereléssel rendelkezik:

2 öltözet egyszerű ruházat

Tetszőleges tőr

Posztóvért

1 tengeri arany

Induló kasztok

A legelső szinten minden karakter, a származásából és neveltetéséből fakadókon túl induló alapkaszttjuk révén is hozzájutnak pár ismerethez, képességhez és némi felszereléshez. Ezeket azonban csak akkor kapja meg, ha még egyetlen másik alapkaszttal sem rendelkezik.

Harcos

1. szinten megkapja a következő ismereteket:

Atlétika: 2 fok
Fegyverismeret és javítás: 1 fok
Harctéri gyakorlat: 1 fok
Lovaglás: 1 fok
Mégfélemlítés: 1 fok
Orvoslás: 1 fok
Vértismeret és javítás: 1 fok

Megkapja az alábbi képességeket:

2 Fegyverhasználat (bármely)

A következő felszereléssel rendelkezik:

Tetszőleges fegyver
Brigandin vért
Fegyver és vértjavító készlet
2 tengeri arany

Csavargó

1. szinten megkapja a következő ismereteket:

Helyismeret (bármely): 1 fok
Akrobatika: 1 fok
Atlétika: 1 fok
Észlelés: 1 fok
Fegyverismeret és javítás: 1 fok
Gyógyszer és ajzószer készítés: 1 fok
Lovaglás: 1 fok
Nyomolvasás és eltüntetés: 1 fok
Vadonjárás: 1 fok

Megkapja az alábbi képességeket:

Fegyverhasználat (bármely)
Nyelvismeret

A következő felszereléssel rendelkezik:

Tetszőleges fegyver
Posztó vért
Fegyver és vértjavító készlet
3 tengeri arany

Komédiás

1. szinten megkapja a következő ismereteket:

Kultúra (szülőföld): 1 fok



Helyismeret (szülőföld): 1 fok
Akrobatika: 1 fok
Előadás (bármely): 1 fok
Kézügyesség: 1 fok
Meggyőzés: 1 fok
Sárm: 1 fok

Megkapja az alábbi képességeket:

Fegyverhasználat (bármely)
Nyelvismeret
Mágiaismeret (hang, fény, élet és érzelem)
Katarzis

A következő felszereléssel rendelkezik:

Tetszőleges fegyver (2 vagy 3-as méret)
Posztó vért
Tetszőleges hangszer
Tetszőleges ékszer 2 tengeri arany értékben
2 tengeri arany

Igazhitű

1. szinten megkapja a következő ismereteket:

Kultúra (szülőföld): 1 fok
Elmekontroll: 1 fok
Előadás (bármely): 1 fok
Külső síkok ismerete (bármely): 1 fok
Lélektan: 1 fok
Meggyőzés: 1 fok



Ósi nyelv ismerete (bármely): 1 fok
Történelemismeret (szülőföld): 1 fok

Megkapja az alábbi képességeket:

Fegyverhasználat (bármely)
Nyelvismeret
Eksztázis
Mágiaismeret (4 pártfogójához kötődő varázslattípus)

A következő felszereléssel rendelkezik:

Tetszőleges kegytárgyak 1 tengeri arany értékben
Egy öltözet előkelő egyházi ruházat
3 tengeri arany

Vajakos

1. szinten megkapja a következő ismereteket:

Alkímia: 1 fok
Gyógyszer és ajzószer készítés: 1 fok
Mágiaelmélet: 1 fok
Meggfélemlítés: 1 fok
Mellébeszélés: 1 fok
Méregkeverés és semlegesítés: 1 fok
Vadonjárás: 1 fok

Szabadon elkölthet 2 Kp-t.

Megkapja az alábbi képességeket:

Serkentés
Mágiaismeret (4 db varázslattípus)

A következő felszereléssel rendelkezik:

Apró láda
Silány minőségű alkimistakészlet
4 db Khetria Öröksége
3 tengeri arany

Varázsló

1. szinten megkapja a következő ismereteket:

Alkímia: 1 fok
Elmekontroll: 1 fok
Külső síkok ismerete (bármely): 1 fok
Mágiaelmélet: 2 fok
Számтан/mértan: 1 fok
Ósi nyelv ismerete (bármely): 1 fok
Ósi nyelv ismerete (bármely): 1 fok
Történelemismeret (bármely): 1 fok

Megkapja az alábbi képességeket:

Ichorgyűjtés
Mágiaismeret (4 db varázslattípus)

A következő felszereléssel rendelkezik:

2 db könyv tetszőleges témákban
10 db papírlap
Írószerszám
Tetszőleges varázslat alapanyagok, 4k6 vagy 2k10 Vp
2 tengeri arany

Kapott pontok elköltése

Az eddigiek során a karakter tulajdonságai és előtörténete ellátta őt bizonyos számú elkölthető ismeretponttal - amelyekből ismereteit fejlesztheti az Ismeretek fejezetben leírtak szerint - és karakterponttal - amelyeket szabadon elkölthet. Ezekon túl minden kaszt leírásában megtalálható, hogy a biztosít-e a karakter számára további ismeretpontokat és karakterpontokat. A karakter ezeket a pontokat minden alkalommal megkapja, amikor az adott kaszttal lép szintet, vagyis már első szinten is. A játék megkezdése előtt a játékos ezeket a pontokat is elköltheti, vagy akár megőrizheti őket egy későbbi szintlépésre.

A játékos a rendelkezésre álló karakterpontokból vásárolhat a kasztja által hozzáférhető, illetve szabadon választható képességeket, valamint egyéb értékeket (ismeretek, harcértékek, Max. Vp, Max. Hit). Szabadon választható képességeket minden karakter megkötések nélkül vásárolhat, kasztképességeket ezzel szemben csak akkor vásárolhatnak, ha az adott kaszttal lépnek szintet és elérik a szükséges szintet az adott kasztból.

A képességek ára a leírásuk végén található. Egyes képességek ára negatív. Ezek elsősorban hátrányokkal járnak a karakter számára, ám megvásárlásukért cserébe a karakter elkölthető Kp-inak száma a képesség árával növekszik.

A képességektől eltérően a ismeretpontok, harcértékek, a Max. Vp és a Max. Hit ára egységes: mindegyikük 1 Kp-ba kerül. Ismeretpontokat és harcértékeket a játékos minden szintlépés alkalmával vásárolhat. Max. Vp-t és Max. Hit-et viszont csak akkor, ha kasztja, amivel aktuálisan szintet lép, származása vagy esetleg neveltetése ezt lehetővé teszi a számára.

Utolsó simítások

A karakter számszerűsített értékei ezen a ponton már elnyerték végső formájukat, de a karakterlapon szereplő számok még nem festenek teljes képet a karakterről. Azért, hogy a karakter több legyen statisztikák pusztá halmazánál, javasolt, hogy az első kaland előtt a játékos megválaszolja az alábbi kérdéseket – és időről időre gondolja át, hogy változtak-e a válaszok a karakter megalkotása óta.

Mi motiválja a karaktert?

Az egyik legfontosabb kérdés, hogy mi az amiért a karakter hajlandó akár mindent kockára tenni. A kérdés nem konkrét célokat akar felderíteni, hanem a karakter életének legfőbb mozgatórugóit. A motiváció segítsé-



gével a mesélő újra és újra kalandokba tudja rángatni a karaktert – elvégre elég unalmas játékkalkulációhoz vezet, ha a karakter nemet mond a kaland hívására. Ha a karakter motivációja a testvérének a megmentése a kalózok fogságából, ugyan miért folytatná kalandozását, miután – remélhetőleg – sikerrel járt. Ellenben, ha a karakter arra törekszik, hogy másokat megóvjon attól a szenvedéstől, amit az ő családjának kellett átélnie, mikor testvérét elragadták a kalózok, mindig meg fogja találni az okát a kalandozásnak.

Motiváció szinte bármiből lehet, de segítségként álljon itt pár példa táblázatba rendezve, százalékos értékekkel ellátva. Ötlet híján a játékos dobhat k100-zal, majd az eredményt a táblázaton megkeresve megkaphatja karaktere fő motivációját.

1-6	Önmegvalósítás
7-14	Vagyonszerzés
15-19	Szeretetvágy
20-26	Jószolgálat
27-32	Versengés
33-41	Felfedezés
42-48	Megvilágosodás
49-53	Hedonizmus
54-61	Dicsőség
62-69	Becsület
70-76	Rendfenntartás
77-83	Lázadás
84-89	Hatalomvágy
90-95	Térítés
96-00	Engedelmesség

Az elköltött Ichor viszszerzésnek egyik lehetséges módszere, ha a karakter egy jelenet során sikerrel foglalkozik elsődleges motivációjával. Pl. az accerianus Igazhitű, akinek motivációja a Térítés, a jelenet végén visszkap egy elköltött Ichort, ha a jelenet során Teremtő Acce hitére térít egy NJK-t, a Csavargó, aki a Lázadásnak él pedig akkor, ha a jelenet során kifejezetten tiszteletlenül viselkedik a helyi nemessel.



Milyen hangulat jellemző a karakterre?

A kérdés természetesen nem a karakter pillanatnyi érzelmeire, hiszen az folyamatosan változik. A kérdés arra keres választ, hogy milyen hangulat jellemző rá egy „átlagos szerdán”? Hogy érzi magát, amikor a csapat heteken keresztül bandukol a Fűtenger végtelenül egyhangú vidékén, hogyan viselkedik társaival?

1-10	Jó-kedélyű	51-60	Bosszús
11-20	Szorongó	61-70	Gőgös
21-30	Komor	71-80	Izgatott
31-40	Érdeklődő	81-90	Közönyös
41-50	Nyugodt	91-100	Szégyenteli

Melyik állítás jellemzi inkább a karaktert?

Világlátás: A karakter idealista és reményteli, a világot jó helynek gondolja, ahol az emberek többsége számára elérhető a boldogság. *VAGY* A karakter cinikus és pesszimista. Meggyőződése, hogy a többség számára a boldogság múltó pillanatai adatnak meg csupán, és életük nagyrészt szenvedésből áll.

Tisztetség: A karakter őszinte és felelősségteljes személyiség, környezetéhez is ennek megfelelően közelít. *VAGY* A karakter megbízhatatlan és álnok alak, nem hezitál hazudni vagy csalni

Lobbanékonyság: A karakter megfontolt és előrelátó, cselekedeteit előre eltervezi és terveitől csak szükség esetén tér el. *VAGY* A karakter spontán és elhamarkodott, hirtelen támadt ötleteinek megvalósításával nem késlekedik.

Nyájasság: A karakter kedves és elfogadó jellem. Társas kapcsolataiban az empátia vezényli. *VAGY* A karakter szűk látókörű és kötekedő természetű. Környezetétől elvárja, hogy megfeleljen az elvárásainak és szóvá teszi, ha valaki elmarad elvárásaitól.

Merészség: A karakter vakmerő és magabiztos, az adrenalin és a veszélyérzet élte. *VAGY* A karakter elővigyázatos és kockázatkerülő, a veszélyes szituációkat, ha teheti, inkább elkerüli.

Beszédesség: A karakter kellemes, szórakoztató és aktív beszélgetőpartner. Előszeretettel keresi mások társaságát. *VAGY* A karakter magának való, szűkszavú, bezárkózó alak. Ő maga ritkán keresi mások társaságát, és ismeretlenek közeledését nehezen viseli.

Konformitás: A karakter igyekszik a megfelelni a társadalmi normáknak. Fontos számára a hagyományok és szokások betartása és betartatása. *VAGY* A karakter szabad gondolkodó, viselkedését nem hajlandó mások elvárásaihoz igazítani.

Szabad képességek



Az itt felsorolt képességeket a karakterek kasztmegkötés nélkül, bármikor megvásárolhatják. A 0 Kp-ba, vagy kevesebbe, kerülő képességeket a karakterek akkor is felvehetik, ha nem rendelkeznek elkölthető Kp-kkal. A képesség felvételét követően Kp-ik száma a költség abszolút értékével nő. Például, ha a karakter felvesz egy -2 Kp-ba kerülő képességet, az elkölthető Kp-inak száma 2-vel nő. Ajánlott, hogy a mesélő és a játékosok a karakterek megalkotása előtt egyezzenek meg a maximálisan felvehető 0, vagy annál kevesebb Kp-ba kerülő képességek számában.

A közepébe: A karakter hozzáadhatja Ügyességét a távolsági fegyveres sebzéséhez. **4 Kp**

Álmatlan: A karakternek nincs szüksége alvásra, így a kialvatlanság nem jár számára hátránnyal. Hosszú időt igénybe vevő tevékenységekre a karakter naponta egy napszakkal többet tud fordítani. **3 Kp**

Angyali vonások: A karakter megjelenése különleges és szokatlan (szárnyak; opálos szemek, szarvak). Megjelenése nagy eséllyel vált ki csodálatot. Sárm, Meggyőzés és Mellébeszélés ismeretei között eloszthat 2 pontot. A karakter Álcázás próbáinak célszáma, amennyiben álcájának különleges vonásainak elleplezése is részét képezi, +1-gyel nő. **2 Kp**

Apró: A karakter apró termetű, magassága nem haladja meg a 130 cm-t. KT-jéhez és Mozgásához -5, Max. Vé-jéhez és Táv. Vé-jéhez +5 járul. A karaktert egyszerre maximum 4 átlagos méretű ellenfél támadhatja közelharcban, vagy 3, ha legalább egyikük Nagy. **0 Kp**

Átütő erő: A karakter még egyszer hozzáadhatja Erőn-

létét az izomerő hajtotta fegyveres sebzéséhez, amennyiben a fegyvere legalább 3-as méretkategóriába tartozik. **4 Kp**

Dicsőségvágy: A karakter megszállottan keresi a harci dicsőséget és inkább választaná a hősi halált, mint a szégyenteljes megfutamodást. Minden alkalommal, amikor valaki kihívást intéz vagy fenyegetően lép fel a karakterrel vagy szövetségeseivel szemben köteles harcot kezdeményezni, kivéve, ha sikeres Lelkierő (7) próbát tesz, függetlenül a fenyegetés természetétől és mértékétől. A karakter ellen irányuló Megfélemlítés próbák célszámához +2 járul.

Harc közben a karakter célja, hogy megmérhesse magát legerősebb és legveszélyesebb ellenféllel szemben. Ettől eltérni csak akkor hajlandó, ha sikeres Karizma + Meggyőzés (6 + a karakter Lelkierője) próbával lebeszéli.

Amíg legalább 6 Ép-vel rendelkezik nem futamodik meg csatából, és ezt követően is csak akkor, ha sikeres Lelkierő próbát tesz. A próba célszáma 2 + a karakter aktuális Ép-inek száma. **-2 Kp**

Éber: A karakter Kezdeményezéséhez +2 járul és Érzékelés próbáihoz akkor is hozzáadódik az Észlelés ismeret értéke, ha a játékos nem jelenti be annak használatát. **3 Kp**

Egészséges: Mérgek és betegségek elleni próbáihoz az Erőnlét dupláját (min. +2) adhatja hozzá. **2 Kp**

Éles hallás: Hallás alapú Érzékelés próbáihoz még egyszer hozzáadhatja Érzékelését (min. +2). **1 Kp**

Éles szaglás: A karakter képes éles szaglása segítségé-

gével sikeres Érzékelés alapú próbákkal (pl. Észlelés, Nyomolvasás) nyomokat követni, sötétben tájékozódni, közeledő személyeket megérezni, stb. **1 Kp**

Empatikus: A karakter mások érzelmeinek, motivációinak kifürkészésekor próbáihoz (pl. Lélektan) még egyszer hozzáadhatja Intelligenciáját (min. +2). **3 Kp**

Extra varázslat: A karakter képes egy általa kiválasztott varázslat létrehozására, amennyiben karakterszintje eléri a varázslat szintjét. A képességet egy karakter többször is felveheti. **2 Kp**

Fegyverhasználat: a karakter képes megfelelően használni egy fegyvertípusba tartozó összes fegyvert, így azok alkalmazásakor harcértékeiket hozzáadhatja saját harcértékeihez. **2 Kp**

Félelem nélküli: A karaktert célzó Megfélemlítés próbák célszámához a karakter Lelkierejének dupláját (min. +2) kell hozzáadni. A mágikus félelmet keltő varázslatok ellen a Mágiaellenállásához még egyszer hozzáadhatja a Lelkierejét (min. +2). **2 Kp**

Fukar: A karakternek nehezebb esik pénzt költenie, amennyiben az nem hoz hasznot a számára közvetlen, azonnali és közel bizonyos módon. Például a fukar karakternek nehezebb esik megvesztegetni egy városört, hogy beengedje őt a városba kapuzárás után, ám hajlandó kifizetni a páncélja megjavításának árát. Azonnali, közvetlen haszonnal nem járó költséghez a karakternek sikeres Lelkierő (7) próbát kell tennie. A próba célszámán a mesélő módosíthat. **-1 Kp**

Gyorsaság: +1 Kezdeményezés. A képesség többször is felvehető. **1 Kp**

Harci stressz: A karakter nem képes az Erőgyűjtés teljes körös cselekedetet alkalmazni. **-1 Kp**

Hőlátás: A karakter 10 + Érzékelés méter távolságig megbízhatóan képes eltájékozódni a tárgyak és testek kibocsátotta hő segítségével. Ezen távolságon túl már csak azt tudja megmondani, hogy melyik irányban van hidegebb vagy melegebb. **4 Kp**

Irha: A karakter bőre tapinthatóan vastag és kemény. +1 rugalmas Vértzettség. Ez az extra Vért nem csökkenthető 0-ra. A karaktert célzó Orvoslás próbák célzáma +2-vel nagyobb. **3 Kp**

Jövedelemforrás: A karakter rendelkezik megbízható jövedelemforrással. Vagyona minden hónapban 1, és minden szintlépéskor további 5 tengeri arannyal nő. A képesség többször is felvehető. **1 Kp**

Karmok: Túlütés esetén a karakter +1-et adhat a sebzéséhez, amennyiben fegyvertelenül harcol. Kézügyesség próbáihoz, és egyéb precíz kézmozgásokat igénylő próbáihoz -2 módosító járul. Mászás vagy dolgok megragadására és tartására irányuló Atlétika próbáihoz +1 járul. **1 Kp**

Kapaszkodás: A karakter képes bármilyen felületen, akár fejjel lefelé is megkapaszkodni, és a maximális mozgásértéke felével haladni cselekedetenként. **5 Kp**

Kapzsi: A karakternek nehezebb esik visszautasítani bármely pénzkereseti lehetőséget, legyen szó akár illegálisról vagy veszélyesről. Ilyen ajánlatra csak sikeres Lelkierő (8) próbával mondhat nemet. A célszámon a mesélő változtathat. **-1 Kp**

Kétkezes harcos: Ha a karakter mindkét kezében egy-egy fegyvert forgatva harcol használhatja az *Isméltő csel* és a *Kettős védelem* kiegészítő cselekedeteket. **2 Kp**

Könnyűléptű: +5 Mozgás. A képesség többször is felvehető. **3 Kp**

Körkörös látás: A karakter 360 fokos szögben képes látni. A karaktert nem lehet hátulról támadni. A karakter Érzékelés alapú próbadozásainak célszámát nem befolyásolja a testtartása. **2 Kp**

Különleges vonások: A karakter megjelenése különleges és szokatlan (szárnyak; opálos szemek, szarvak).. Megjelenése épp annyi eséllyel vált ki csodálatot, mint vizolygást. Naponta egyszer egy Karizma alapú próbája előtt, amennyiben annak célpontjai emberek, dobhat k6-tal. Alacsony dobás (1,2,3) esetén -2, magas dobás (4,5,6) esetén +2 járul a próbájához. A karakter Álcázás próbáihoz, amennyiben álcájának különleges vonásainak elleplezése is részét képezi, -1 módosító járul. **0 Kp**

Lélekjelenlét: A karakter számára az Erőgyűjtés mindössze egy főcselekedetet igényel. **2 Kp**

Macskaszemek: A karakter 2., 3. és 4. fényerősségű területeken nem szenved el a hátrányos látási körülményekből fakadó negatív módosítókat. Fény teljes hiányában (1-es fényerősség) a karakter is vak. **4 Kp**

Mágiatagadó: A karakter Mágiaellenállásához még egyszer hozzáadhatja Lelkierejét (min. +2). **3 Kp**

Mindkét kezes: A karakter nem szenved el a rosszabb kézzel végrehajtott Ügyesség alapú próbáknál a szokásos -2 módosítót és a rosszabb kézzel leadott támadásra vonatkozó -10 KT módosítót. **3 Kp**

Nagy: A karakternek hatalmas termete van, magassá-

ga legalább 220 cm. KT-jéhez +5, Max Vé-jéhez és Táv Vé-jéhez -5 járul. A *Harc magasabbról* harci helyzetből fakadó módosítókat csak akkor kapja meg, ha ellenfele is rendelkezik a Nagy képességgel. Lopódzás próbáira -2 módosítót kap. Max. Ép-inek száma +2-vel nő. A karaktert egy körben maximum 8 ellenfél támadhatja közelharcban. Alkalom szülte támadásokat +1 méterrel távolabbról is leadhat célpontjaira. **0 Kp**

Nagyothalló: Hallás alapú Érzékelés próbadozásaihoz -2 járul. Lopódzás próbáihoz -1 járul, mivel saját mozgásának hangját sem érzékeli jól. **-1 Kp**

Napérzékeny: A karakter bőrét égeti a nap. Amikor közvetlen napfény éri percenként 1 Ép-t sebződik. Minden napszak után, amelyet napfénnel bevilágított környezetben tölt - akkor is, ha ő maga árnyékban tartózkodott - maximális Ép-inek száma 1-gyel csökken. Az így elveszített maximális Ép-eket csak napfény-mentes környezetben tartózkodva szerezheti vissza, még hozzá napszakonként 1-et. **-3 Kp**

Nem tud lebegni: A karakter teste alkalmatlan arra, hogy a vízben vagy a víz felszínén erő kifejtés nélkül lebegjen, mély vízben tartózkodva folyamatosan úsznia kell. Úszás próbáinak célszáma +2-vel nagyobb. **-1 Kp**

Nyelvtudás: a karakter képes beszélni egy, az anyanyelvétől eltérő nyelvet. A képesség többször is felvehető. **1 Kp**

Ökölharcos: A karakter ökölfegyveres harcértékeihez +2 KT és +2 Vé járul, és ökölfegyveres sebzéseihez +2 járul. **3 Kp**

Ördögi vonások: A karakter megjelenése különleges és szokatlan (szárnyak; opálos szemek, szarvak). Megjelenése nagy eséllyel vált ki félelmet és viszolygást. Sárm és Meggyőzés próbáihoz -1 módosító járul. Megfélemlítése +1-gyel nő. A karakter Álcázás próbáihoz, amennyiben álcájának különleges vonásainak elleplezése is részét képezi, -1 módosító járul. **-1 Kp**

Puha földet érés: Esésből eredő sebzéseknek a felét szenved el. **2 Kp**

Rang: A karakter vele azonos fajból vagy kultúrából származó személyekkel szemben Karizma alapú próbáihoz +1-et adhat minden, a képességre költött, 2 Kp után. A rang megnevezését a mesélő és a játékos közösen határozzák meg, a költség figyelembe vételével. Ha a karakter elveszíti rangját a következő szintlépéskor visszakapja a Rangra költött Kp-it. **2 - 8 Kp**

Példák:

2 Kp: *Birtokos nemes*

4 Kp: *Vármegyei előkelő*

6 Kp: *Országos méltóság*

8 Kp: *Az uralkodó dinasztia tagja*

Rövidlátó: A karakter látás alapú Érzékelés próbáihoz -1 járul. **-2 Kp**

Strapabíró: Max. Ép-jéhez hozzáadhatja Lelkierejét (min. 1). **3 Kp**

Sűrű ichor: +1 maximális Ichor. **3 Kp**

Szárnyak: A karakter hátán prominens szárnyak találhatóak. A szárnyak kinézetét a játékos határozza meg. Folyamatos repülésre nem képes, de helyből felugorva 3 + Erőnlét méter magasságba képes emelkedni egy cselekedettel (min. 3). Nekifutásból az Erőnlétének négyszeresét képes vízszintesen ugrani (min. 8), méterben. Egyetlen cselekedettel csak annyit haladhat, amennyi a Mozgás értéke. Ha a repülési távolsága több, mint a Mozgás értéke, akkor csak több cselekedettel teheti meg a maximális távolságot.

A szárnyakat elrejtteni Álcázás (9) próbával lehetséges. A karakter szárnyát érő támadások 4 sebzésenként kötelező Ép veszteséget okoznak. **4 Kp**

Szexepil: Mások elcsábítására irányuló próbáihoz (pl. Sárm, Meggyőzés vagy Mellébeszélés) +2-t adhat. Nem szükséges, hogy a csábítás legyen a próba egyetlen célja, ám mindenképpen a részét kell képeznie. **2 Kp**

Szigorú diéta: A karakter egészsége egy különleges, nehezen vagy drágán beszerezhető élelem rendszeres fogyasztásától függ. Az élelem mindössze egyetlen éghajlaton található meg. A felkutatása egy napszakot és sikeres Érzékelés + Vadonjárás (10) próbát igényel. Siker esetén a karakter a sikeresség mértékével egyező adagot talál. Az élelem ára az adott éghajlaton minimum 1 tengeri ezüst/adag, ám ezen az áron a mesélő a körülmények figyelembevételével drágozhatja.

Az élelemből naponta egy adagot kell fogyasztania, különben Max. Ép-je naponta -1-gyel csökken. Minden 3., egymás után kihagyott nap után tulajdonságai is csökkennek -1-gyel. Amikor újra elkezd rendszeresen fogyasztani az élelmet maximális Ép-it és tulajdonságait ugyanilyen tempóban kapja vissza. **-2 Kp**

Szívós: A karakter Max. Ép-je az Erőnlétének értékével nő (min. 1). **3 Kp**

Szövetséges: A karakter szert tehet egy NJK szövetségesre, aki mélyen kötődik hozzá (pl. őszinte barátság, rokon kapcsolat, szerelmi kötődés). A képesség árát a



mesélő határozza meg annak függvényében, hogy a választott szövetséges mennyi és mekkora segítséget tud nyújtani szükség esetén. Ha a karakter elveszíti szövetségét a következő szintlépéskor visszakapja a képességre költött Kp-jait.

A szövetséges minden kaland során legalább egyszer alkudozás és vita nélkül a karakter segítségére kell siessen, ha a karakter erre külön kéri. A szövetségessel való kapcsolatfelvétel a karakter feladata. Többször is felvehető képesség. **1-4 Kp**

Példák:

1 Kp: *Kisvárosi pap*

2 Kp: *Tartományi bíró*

3 Kp: *Országos előkelő*

4 Kp: *A Hauet Akadémia tanácsának a tagja*

Született úszó: Úszási sebessége Mozgásának a fele, cselekedetenként. Úszás próbáihoz +2-t adhat. **2 Kp**

Szűrt levegő: Légi úton terjedő mérgek és betegségek, füst, és egyéb anyagok ellen +5-t kap a próbáira. **1 Kp**

Tájékozódás: A karakter bármilyen körülmények között meg tudja mondani, hogy merre van észak, vagy valamely általa jól ismert hely. 5 méteres pontossággal meg tudja mondani, bármely hely relatív magasságát az általa aznap megtapasztalt helyekhez képest. Megérzi bármely talaj legcsekélyebb lejtését. Képes visszakövetni saját korábbi útvonalait. **2 Kp**

Tériszony: Amennyiben 1 méteren belül legalább 4 méteres mélységet érzékel csak sikeres Lelkierő (7) próbával képes fő- és kiegészítő cselekedetek végrehajtásá-

ra, kivéve, ha a cselekedet célja, hogy távolabb kerüljön a mélységtől. **-2 Kp**

Vadász: A karakter természetes környezetben Lopódzás és saját maga elrejtésére irányuló Álcázás próbájához még egyszer hozzá adhatja vonatkozó tulajdonságát (min. +2). Mások Lopódzásának, illetve Álcázásának leleplezésére irányuló próbájához még egyszer hozzá adhatja Érzékelését (min. +2). **2 Kp**

Vagyon: A karakter kifejezetten vagyonos. A képesség minden szintje után 25 tengeri arany értékű vagyonnal rendelkezik. Ezen vagyontárgyak sorsa azonban nem biztosított, ha a kalandjai során a karakter elhasználja, elveszíti vagyonát, a képesség nem biztosítja számára ezek pótlását. A képesség többször is felvehető. **2 Kp**

Varázstárgy: A karakter rendelkezik egy varázstárgyval, amit a kalandok között eltelt időben szerzett. A képesség ára a varázstárgy vagy ereklye költségétől függ. Varázstárgy esetén minden 5 Vp elkészítési költség után 1 Kp-ba kerül a képesség, míg ereklye esetén az ereklye minden 2 Kp-ja után 1 Kp-ba kerül a képesség. Ha a karakter a kalandjai során elveszíti a varázstárgyat a következő szintlépéskor visszakapja a varázstárgyra költött Kp-jait. **Változó**

Példa:

Naponta egyszer használható (Feltöltődés) 5 Ép-s gyógyítás (Gyógyítás) 6 Kp

Vérzékenység: A karakter véralvadása sokkal lassabb az átlagosnál. Vérzéssel járó Ép sebzés után 10 percnél tovább +1 Ép-t veszít, amíg a vérzését varázslattal vagy Ügyesség + Orvoslás (12) próbával el nem állítják. Az őt célzó gyógyító varázslatok költsége +1-gyel nagyobb, az Orvoslás próbák célszáma +2-vel nagyobb. **-2 Kp**

Veszélyérzet: Amennyiben a karaktert meglepetésszerű támadás érne Intelligencia + Észlelés (9) próbát tehet. Siker esetén az ellenfele nem kapja meg a Meglepetésszerű támadásból fakadó harcértékeket. Naponta egyszer a játékos megkérdezheti, hogy karaktere veszélyes helyzetben van-e, vagy az általa tervezett cselekedetek végrehajtása előre láthatóan veszélybe fogja-e őt sodorni. A mesélőnek, legjobb tudása szerint, őszintén kell válaszolnia. **2 Kp**

Vízlégzés: A karakter korlátozott mértékben képes a vízből is oxigént meríteni. Erőnlét értékének tíszerezésével (min. 10) megegyező számú percen keresztül képes a víz alatt maradni levegővétel nélkül. **1 Kp**

Kasztok



Az Ichor szerepjátékban kaszt alatt nem származási alapon elkülönülő társadalmi csoportot értünk, hanem egyfajta életmódot, világlátást, és az ehhez kapcsolódóan, ezekből eredendően kifejlődő képességek és készségek együttesét.

A játék két féle kasztot különböztet meg egymástól: az alapkasztokat és a presztízskasztokat. Az alapkasztok ismeretek és életmódok széles tárházát ölelik fel hat lazán körül határolt csoportba sorolva. A karakterek bármely szintlépés alkalmával az alapkasztok bármelyikével szintet léphet. A presztízskasztok specializáltak és kontextus függőek. Felvételük előfeltételek teljesítésével lehetséges. Számszeríjász például csak olyan karakter lehet, aki előzőleg a Harcos vagy a Csavargó alapkaszt tagjaként elsajátította egy számszeríj kiűnő alkalmazását. Új presztízskasztnak a karakter csak akkor válhat a tagjává, ha már meglévő presztízskasztjainak mindegyikében legalább a 5. szintet felvette. A presztízskasztok az 1. szinten ingyenesen biztosítanak a karakter számára 3-4 képességet. Ezek a képességek megragadják a kaszt esszenciáját és jelzik, hogy mi tesz egy karaktert az adott presztízskaszt tagjává.

Minden kasztra, függetlenül, hogy alapkasztból

vagy presztízskasztból van szó, igaz, hogy szintlépéskor különböző értékeket (pl. harcérték, Max. Vp, Max. Hit), Kp-kat és megvásárolható képességeket biztosít a kaszt tagjai számára. A játékosok eldönthetik, hogy a képességek közül melyikeket kívánják megvásárolni. Egy képességet csak egyszer lehet megvásárolni, még akkor is, ha egy képesség több kaszt számára is hozzáférhető. Másrészt, ha két képesség egymástól eltérő nevekkal rendelkezik, még akkor is külön képességnek számít, ha a képesség nyújtotta előnyök megegyeznek egymással.

Egyes képességek neve római számot is tartalmaz, mint pl. a Harci reflexek I, Harci reflexek II, stb. Ezeket a játékos csak akkor vásárolhatja meg, ha a képesség minden "korábbi", vagyis kisebb számot tartalmazó változatát már megvásárolta. A képesség nyújtotta előnyök közül a képesség legmagasabb, megvásárolt fokánál szereplőt kell figyelembe venni.

Egyes képességek szintlépésenként fejleszthetőek. Pl. a Szabad Lovag presztízskaszt lehetővé teszi, hogy a karakter egyre nagyobb birtokra, tekintélyre és vagyoni szert Kp-k ellenében.



Tulajdonságok fejlesztése

A karakterek, amikor alapkaszttal lépnek szintet, szabadon fejleszthetik tulajdonságaikat Kp-ból. +1 tulajdonságpont 5 Kp-ba kerül.

Fegyvermesterség

Egyes fegyvertípusok hozzáértő használatát bármely karakter szabadon elsajátíthatja. A fegyverek specialistájává vagy mesterévé válni viszont csak bizonyos kasztok tagjai képesek. Hogy melyek, azt a kasztok leírásai tartalmazzák.

Fegyverspecialista: a karakter szorgalmas gyakorlás, és fájdalommal szerzett tapasztalat útján specialistájává vált egy fegyvertípusnak. Ezen fegyverek harcértékei (KT, TávT, Vé) között eloszthat +5 pontot, tetszőleges módon és képessé válik a fegyver speciális manővereinek végrehajtására is (pl. lefegyverzés, fegyvertörés, átütés stb.) A képességet többször is fel lehet venni, ám csak különböző fegyvertípusokra. **3 Kp**

Fegyvermester: a karakter mesterévé válik egy konkrét fegyvernek, amelynek korábban specialistája volt. En-

nek a fegyvernek a harcértékei (KT, TávT, Vé) között eloszthat további +5 pontot. A képesség többször is felvehető, de csak különböző fegyverekre. **3 Kp**

Garantált harcértékek

A karakterek KT-je és max. Vé-je minden szinten - tehát már az 1. szinten is - +2-vel nő függetlenül attól, hogy melyik kaszttal lépnek szintet.

Kp-k elköltése

A karakterek bármely szintlépés alkalmával vásárolhatnak Kp-ikból ismereteket és harcértékeket. Az ismeretek fejlesztése fokenként 1 Kp-be kerül. Hasonló módon a KT, Táv. T és Max. Vé fejlesztése harcértékenként 1 Kp-be kerül. Amennyiben a karakter előtörténete vagy legutóbb felvett szintje lehetővé teszi, hogy Max. Vp-t vagy Max. Hit-et vásároljon, úgy azokat is 1 Kp-ért vásárolhatja meg. A képességek ára a leírásuk végén szerepel.

Alapkasztok

Harcos

“Emeld a pajzsod fiam, hogy a Féreg rájja ki a beled! Tudom, hogy nehez, Tudom, hogy fáj. Talán nem fájna ennyire, ha emelnéd azt az átokverte pajzsot! Apád mit szólna, ha nyávognál, mert belefáradtál az eke tolásába, he? Hogy mit mondasz? Beszélj hangosabban, az égiek szerelmére, tudod, hogy levágták a fülem Colella falai alatt. ... Földet túró paraszt, roccamarei utcagyerek, nekem aztán egyre megy. A pokolba is, Uberto, odaát az udvar túloldalán, selymekendős piperkőc volt, amíg a családját fel nem koncolta a tömeg tavaly télen. Akárhogy is, a salmeriai despota már közleeg, úgyhogy hamarosan vagy harcos lesz belőletek vagy trágya a földnek... Nah, jártattam a szám eleget, ne vigyorogj, tudom, örülsz neki! Akkor hát még egyszer: emeld a pajzsot, és talán megéred Szent Corso nevenapját!”

Legyen szó háborúból hazatérő veterán csatlósról, lobogó zászlók alatt kopját törő dicső lovagról vagy mások szórakozására vérző és szenvedő gladiátorokról, a harcosok szó szerint az életüket teszik fel arra, hogy mindenki másnál jobban forgassák a fegyvereiket. Nem hagyatkoznak olcsó trükkökre, mágiára, cselvetésre. Tapasztalatuk, fizikumuk és eltökéltségük a túlélésük záloga.

Legtöbbjük gyermekkorától kezdve készül későbbi hivatására, nap-nap után tökéletesítve harci tudását. Saját jól felfogott érdekükből teszik, túlélésük mellett, megélhetésük záloga is a harci tudásuk. És ők tisztában vannak tudásuk értékével. A zsoldosnépek komoly összegeket számolnak fel napidíj gyanánt, míg azok, akiket az elvek hajtanak, bizonyosak benne, hogy képesek az Ügy hasznára lenni. Magabiztosságuk sokszor vakmerőségbe és kivagyiságba hajlik, gyakoriak közöttük a büszke és hivalkodó alakok, magamutogatásuk kihívókért kiált. Az igazi harcos keresi az alkalmat, hogy bebizonyíthasson a világnak – és alighanem magának is. Képességeik segítségével a harcosok a csatátér legveszedelmesebb lakói lehetnek és a csaták közötti várakozás során megvillanthatják nem mindennapi fizikumukat és harckészültségüket barátaik és csodálóik előtt.

Szintenkénti értékek

5 harcérték, 3 ismeretpont és 6 Kp.

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



1. szint

Akció áradat I.: főcselekedet. 1 Ichorért a karakter két fegyveres támadást tehet ugyanazon ellenfél, vagy olyan ellenfelek ellen, akikhez a kör során hozzáfér. **3 Kp**

Védekező harc: teljes körös cselekedet. A karakter következő köréig Max. Vé + 30-cal védekezik, függetlenül Akt. Vé-jétől. Más cselekedetet nem hajthat végre, még szabad cselekedeteket sem. A képesség használatának feltétele, hogy a karakter legalább 5 métert hátráljon közben. A haladás irányát a legnagyobb KT értékkel rendelkező ellenfél határozza meg. **3 Kp**

Lefegyverzés I.: a karakter +10 KT-et kap *Lefegyverzés*-re és *Fegyvertörés*-re. **2 Kp**

2. szint

Páros harc: kiegészítő cselekedet. +10 Akt. és Max. Vé a következő körig. Sikeres Karizma + Harctéri Gyakorlat (9-célpont Intelligenciája) próbával egy 5 méteren belül tartózkodó célpont Akt. és Max. Vé-je a sikeresség mértékével egyező körig +5-tel nő. A célpont csak olyan karakter lehet, akivel kommunikálni képes. **2 Kp**

Fitt: Atlétika és Úszás ismeretei között tetszőlegesen eloszthat két pontot. **1 Kp**

Most vagy soha: Reakcióként használható szabad cselekedet. A kör végéig +2-vel nő a Kezdeményezése minden Ichorért, amit a képességre költ. **2 Kp**

3. szint

Fájdalomtűrés: teljes körös cselekedet. 1 Ichorért A karakter a következő körig +20 Akt. és Max. Vé-t kap, valamint k10 + Harcos szintjeinek számával egyenlő elvesztett Vé-t kap vissza. **3 Kp**

Állóképesség: +1 Max. Ép. **2 Kp**

Taszító: A karakter *Lökés* cselekedete után ellenfele a sikeresség mértékével egyező számú métert kénytelen hátrálni. Próbájához +2-t adhat minden elhasznált Ichorért. **3 Kp**

4. szint

Lefegyverzés II.: a karakter összesen +20 KT-t kap *Lefegyverzésre* és *Fegyvertörésre*. **3 Kp**

Hasas: reakcióként is használható szabad cselekedet. 1 Ichorért a karakter hasra veti magát. Az őt célzó távolsági támadás célt téveszt. **2 Kp**

Adjatok neki: kiegészítő cselekedet. 1 Ichorért 1 körig a célpont TávVé-je -10-zel csökken. **3 Kp**

5. szint

Fájdalomtűrés II.: kiegészítő cselekedet. 1 Ichorért a karakter a következő körig +20 Akt. és Max. Vé-t kap, valamint k10 + Harcos szintjeinek számával egyenlő elvesztett Vé-t kap vissza. **3 Kp**

Állóképesség II.: összesen +2 Max. Ép. Naponta egyszer Erőnlét alapú próbadozásaihoz kétszer adhatja hozzá Erőnlétét (min. +2). **2 Kp**

Magányos harcos: a karakter ellenében a túlerő nyújtotta harci módosítókat úgy kell számolni, mintha a

ténylegesen kettővel kevesebb támadás célpontja lett volna a körben. **3 Kp**

6. szint

Hadi tanács: reakcióként használható szabad cselekedet. 1 Ichorért sikeres Intelligencia + Harctéri gyakorlat (9) próbával a célpont megismételheti legutolsó dobását. **3 Kp**

Katonadolog: Főcselekedet. 1 Ichorért a célpont hátránya vagy állapota a következők szerint változik. **3 Kp**

Régi állapot	Új állapot
zavaró hátrány	nincs hátrány
jelentős hátrány	zavaró hátrány
végzetes hátrány	jelentős hátrány
kábultság	zavaró hátrány
kiszolgáltatottság	jelentős hátrány
cselekvőképtelenség	kiszolgáltatottság
haldoklás	cselekvőképtelenség

Letaglózás: reakcióként is használható szabad cselekedet. A képesség használatának feltétele, hogy a karakter legalább 4-es méret kategóriába tartozó fegyverrel sikeres támadást hajtson végre. A karakter Erőnlét (5+az ellenfél Ügyessége) próbát tehet. Siker esetén az ellenfél földre kerül. Ha a karakter újra megpróbálja alkalmazni a képességét ugyanazon ellenféllel szemben az Erőnlét próba célszámához +1 járul. **2 Kp**

7. szint

Halálos találat: reakcióként is használható szabad cselekedet. 1 Ichorért a karakter következő sebzéséhez még egyszer hozzáadhatja Erőnlétét. **3 Kp**

Hajszálpontos csapások: -10 túlütésküszöb. **3 Kp**

Akcio áradat II.: főcselekedet. A karakter két fegyveres támadást tehet ugyanazon ellenfél, vagy olyan ellenfelek ellen, akikhez a kör során hozzáfér. **5 Kp**

8. szint

Állóképesség III: összesen +3 Max. Ép. Naponta egyszer, 0 Ép-re kerülve próbadozás nélkül stabilizálódik, és a következő körben 1 Ichorért visszacap Erőnlétével egyező számú Ép-t (min. 1). Naponta egyszer Erőnlét alapú próbadozásaihoz kétszer adhatja hozzá Erőnlétét (min. +2). **3 Kp**

Előre: kiegészítő cselekedet. 1 Ichorért a Karizma +

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

Taktika: kiegészítő cselekedet. 1 Ichorért Intelligencia (min. 1) számú célpont +10 KT-t, Max. és Akt. Vétkap annyi körig, mint Karizma + Harctéri 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. Vétkap, +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

Előkészületek: kiegészítő cselekedet. 1 Ichorért a következő cselekedettel végrehajtott próbáját kétszer dobja és az eredmények között ő választ. **3 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 következtetést 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**

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

2. szint

Lendület: 1 Ichorért +10 Mozgás maximum annyi körrig amennyi az Ügyessége (min.1) vagy amíg megtámad vagy képességei, varázslatai célpontjává tesz egy ellenfelet. **2 Kp**

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

Betörő: Akrobatika és Kézügyesség ismeretei között eloszthat 2 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 +3-vel nő a kör végéig. **1 Kp**

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

Nyomozás: rejtett információ kiderítésére (pl. titkosírás lefordítása) vagy rejtett dolgok megtalálására (pl. titkos ajtó keresés) tett próbáihoz összesen +3-at 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 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**

Célzás 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 próbadozásához kétszer adhatja hozzá Ügyességét (min. +2). A karaktert nem lehet meglepetésszerűen támadni. Reakcióként használható szabad cselekedet: 1 Ichorért a karakter Kezdeményezése +3-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 karaktert 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.

Komédiás

tapasztalati varázshasználó kaszt



Uralkodói udvarok, forgalmas mulatók és csendes falvak szívesen látott vendégei a komédiások. Könnyen barátkoznak, és még könnyebben tovább lépnek. Hírnevük sokszor mérföldekkel megelőzi őket, és nem ritkán üldözőik sincsenek messze lemaradva. Őket azonban ez ritkán zavarja: szabadon és izgalomban, az élvezeteknek élnek. Környezetük csodálata és a művészetük katarzisa élteti őket. Vándor énekesek, mutatványosok és szemfényvesztők egyaránt megtalálhatóak közöttük, sőt sokszor ők maguk sem tudják épp melyik csoportba tartoznak.

Szakavatott ismerői a legősibb mágiaformáknak, a hangok és a fények meghajolnak akaratuk előtt, dalaik az érzelmek húrjain játszanak és melódiáik enyhét és megnyugvást nyújtanak. Előszertettel élnek vissza népszerűségükkel és használják fel hírnevüket az élvezetek bármi áron való hajszolása során.

Komédiások mágiája

A komédiások mágiája a legősibb mind közül. A legrégebbi emlékek, a szájhagyomány és kőbe vésett írásos emlékek egyként megemlékeznek róla, hogy a hang, fény, érzelmek és élet varázslatai voltak az elsők, amelyeket az emberek akaratuk rabigájába hajtottak. Ezek a varázslatok egyben a legelterjedtebbek és Faria kultúrájának legfontosabb részei is egyben. Ezért van, hogy a komédiások, akiktől távol áll, hogy világtól elzárt akadémiák poros könyvei fölött görnyedve töltsék ifjúságukat, könnyedén elsajátíthatják ezen mágia típusok használatát, és szintlépéseik alkalmával Max. Vp-eket vásárolhatnak.

Szintenkénti értékek

4 harcérték, 3 ismeretpont és 7 Kp

A komédiások szintlépéseik alkalmával felvehetik a következő képességeket:

Fegyverspecialista 3 Kp

Mágiaismeret: képessé válik egy mágiatípus varázslatainak alkalmazására a következők közül: hang, fény, élet, érzelmek. (Ha még egy típust sem ismer, egyet ingyenesen megkap.) **4 Kp**

Katarzis: Egy legalább 2 perces előadás vagy egy műalkotás elkészítése után Ügyesség + Képzőművészet vagy Karizma + Előadás próbája eredményével egyenlő Vp-t kap vissza. Ha a képesség használatára 1 Ichort elkölt a próbát egy kör után teheti. **2 Kp**

A kaszt adott szintjein hozzáférést nyernek a következő képességekhez:

1. szint

Csatadal: főcselekedet. A következő körben a komédiás szövetségesei, amennyiben hallják a csatadalt, +5 KT-t és Vé-t kapnak. 1 Ichorért kiválaszthat egy ellenfelet, akinek személyét a csatadal szereplőjévé teszi. Amennyiben a célpont képes megérteni csatadal szövegét a komédiás Karizma + Előadás (5 + célpont Lelkierije) próbát tehet. Sikeres próba esetén a célpont Vé-je a sikeresség mértékével csökken. **4 Kp**

Elbűvölő: eloszthat 2 pontot a Mellébeszélés és Sárm ismeretei között. **1 Kp**

Közös élmény: naponta egyszer használható képesség. A karakter Katarziséban közönsége is elmerül így ők is visszakapnak 10 Vp-t. **2 Kp**

2. szint

Zsonglőrködés: eloszthat 2 pontot Akrobatika és Kézügyesség ismeretei között. **1 Kp**

Hangerő: kiegészítő cselekedet. A karakter torokszagató ordítást hallat. 1 Ichorért a két méteren belül tartózkodók a karakter Erőnlét + Előadás (10) próbája sikeressége*k6-t sebződnek, kötelező Ép vesztéssel. A sebzés méterenként k6-t csökken. **4 Kp**

Maró gúny: kiegészítő cselekedet. Gúnyos megjegyzéseivel felbőszíti célpontjait. 1 Ichorért sikeres Karizma + Előadás vagy Karizma + Mellébeszélés (8+célpont Lelkierje) próbával a célpont a harc végéig minden megfontolást sutba dobva a karakter életére fog törni és csak olyan cselekedeteket fog használni, amivel közelebb kerülhet a komédiáshoz vagy fizikai sérülést okozhat neki. **3 Kp**

3. szint

Rébuszok: a karakter ösztönösen képes arra, hogy olyan rébuszokban beszéljen, amit csak a kívánt hallgatóság ért meg. 1 Ichorért, kiegészítő cselekedetként, egy percre ezzel a képességgel másokat is felruházhat. Ezalatt a célpont beszédét csak azok értik, akiket a célpont kiválaszt. **3 Kp**

Koreográfia: kiegészítő cselekedet. A karakter kettő, az oldalán harcoló szövetséges számára megnevez 1-1 cselekedetet. Ha a komédiás következő köréig a szövetségesei végrehajtják ezeket a cselekedeteket a komédiás +10 KT-t és Vé-t kap 1 körig. **4 Kp**

Tökéletes egyensúly: a karakter soha nem veszíti el egyensúlyát, nem vonatkoznak rá a bizonytalan talajból fakadó hátrányok, képes próba nélkül kifizetett kötélén járni. A karaktert földre dönteni vagy eltaszítani szándékozók (pl. ha egy harcos *Letaglózással* próbálkozik) próbájának célszáma +5-tel nő vagy az ellenpróbákhoz (pl. *Lökés*) a komédiás +5-t kap. **2 Kp**

4. szint

Csábító: Sárm, Meggyőzés és Mellébeszélés ismeretei között eloszthat 2 pontot. **1 Kp**

Hírnév: Karizma alapú próbáihoz +2 járul, amennyiben ismertsége hasznára válhat. **2 Kp**

Salto mortale: kiegészítő cselekedet. A használatkor karakter nem viselhet merevvértet. Sikeres Ügyesség + Akrobatika (9) próbát követő cselekedetéhez +5 KT-t és +10 Vé-t kap. Balsikernél földre kerül. **2 Kp**

5. szint

Hangmester: *Hangmágia* típusába tartozó egyszerű varázslatainak Költsége -1-gyel csökken (min. 1). **5 Kp**

Ködalak: szabad cselekedet. 1 Ichorért a karakter körvonalai elmosódottá válnak és +10 Vé-t és +20 távolsági Vé-t kap. A hatás időtartama annyi kör, mint Komédiás szintjeinek a száma. **4 Kp**

Röhögőgörcs I.: főcselekedet. 1 Ichorért a karakter tréfaival egy Karizma + Előadás vagy Mellébeszélés (5 + a célpont Mágiaellenállása) próba sikerességével egyező körig *Kiszolgáltatottá* teszi célpontját. **3 Kp**

6. szint

Megzavarás: kiegészítő cselekedet. 1 Ichorért sikeres Karizma + Előadás vagy Karizma + Mellébeszélés (8 + a célpont Lelkierje) próbát követően a célpont csak maximum 1 kiegészítő cselekedet varázslási idejű varázslatokat hozhat létre és *jelentős hátrányba* kerül a komédiás következő köréig. A képesség árát nem kell kifizetnie, ha az előző körben is használta ugyanarra a célpontra. **3 Kp**

Aura: kiegészítő cselekedet. 1 Ichorért a célpont körvonalai, a karakter által választott mintázatban, egy fáklya fényerejével felizzanak maximum 1 percre. Lopódzásához -5, Táv. Vé-jéhez -10 járul. Az éles fény meg is zavarja a célpontot, a következő körében *jelentős hátrányba* kerül. **4 Kp**

Késdobáló: a karakter dobófegyveres túlütései ellen a célpont Vért-je megfeleződik (felfelé kerekítve). **2 Kp**

7. szint

Csatadal II.: főcselekedet. A következő körben a komédiás szövetségesei, amennyiben hallják a csatadalt, összesen +10 KT-t és Vé-t kapnak. 1 Ichorért kiválaszthat egy ellenfelet, akinek személyét a csatadal szereplőjévé teszi. Amennyiben a célpont képes megérteni csatadal szövegét a komédiás Karizma + Előadás próbát tehet. A célpont Vé-je a próba eredményével csökken. **4 Kp**

Figyelemelterelés: számára a *Megzavarás* és *Villanás* varázslatok varázslási ideje szabad cselekedet. Egy jelenetben ellenfelenként egyszer a két varázslat egyikét erősítés nélkül ingyenesen alkalmazhatja. Ha *Villanás* varázslatot használja így, és a célpont elvétí próbáját harcértékei -5-tel csökkennek. **4 Kp**



Döbbenet: egész körös cselekedet. Előadása rabul ejti a nézőket. 1 Ichorért Karizma + Előadás (10) próba sikerességével egyező számú célpont a komédiás következő köréig elveszíti összes cselekedetét. **5 Kp**

8. szint

Fénykovács: *Fénymágia* típusába tartozó egyszerű varázslatainak Költsége -1-gyel csökken (min. 1). **5 Kp**

Maskara: szabad cselekedet. 1 Ichorért a karakter saját bőrére tetszőleges sminket vagy tetoválást varázsol. A maskara mindaddig megmarad, amíg a karakter meg nem szünteti. Eloszthat 4 pontot a Meggyőzés, Sárm, Megfélemlítés és Mellébeszélés ismeretei között. **3 Kp**

Átéltés: a Katarzis cselekedet használatakor 1 Ichorért 15 varázspontot kap. **4 Kp**

9. szint

Hajlatok: a komédiás gumiemberként képes a testét szinte bármilyen pozícióba hajlítani. 1 Ichorért, főcselekedetként 1 percre még a csontjait is képes hajlékonyá tenni, és akár egy 20 cm széles résen is képes átréselni magát. Ilyen állapotban az elszenvedett zúzódások és Mozgás értéke megfelelődik, Erőnlét alapú próbáira pedig -3-at kap. **2 Kp**

Cinkelt kockák: reakcióként használható szabad cselekedet. 1 Ichorért célpont dobást meg kell ismételni.

Egy dobás egyszer lehet a képesség célpontja. **4 Kp**

Csak a kezemet figyeljék: szabad cselekedet. 1 Ichorért következő közellharci támadása *Meglepetésszerűnek* minősül. Egy ellenfél ellen egy jelenetben egyszer alkalmazható. **4 Kp**

10. szint

Mimikri: főcselekedet. 1 Ichorért a karakter lemásolhatja egy általa jól ismert személy arcát, hangját és viselkedésének sajátosságait. A személyt jól ismerők megtévesztésére sikeres Karizma + Mellébeszélés (9) próbát kell tennie. Természetesen, ha a személytől szokatlanul tesz, az bárkinek a gyanakvását felkeltheti. A hatás időtartama a karakter Intelligenciája (min. 1) óra. **5 Kp**

Röhögőgörcs II.: főcselekedet. 1 Ichorért a karakter tréfáival egy Karizma + Előadás vagy Mellébeszélés (5 + a célpont Mágiaellenállása) próba sikerességével egyező körig *Cselekvőképthelemé* teszi célpontját. **3 Kp**

Színház a világ: szabad képesség. A komédiás nem ért mindenhez, de bármit el tud játszani. 1 Ichorért a következő ismeretpróbájához hozzáadhatja Előadás ismerete harmadát (lefelé kerekítve). **4 Kp**

További szinteken

Az előző szintek képességei közül bármelyik.

Igazhitű

Szagrális varázshasználó kaszt



Legyen szó bár az Egyezményes vallás márvány katedrálisában istenüknek alázatot követelő papokról, alvilági kazamatákban a Világ Gyökerét Rágo éhségét enyhíteni igyekvő akolitákról, vagy fagyos déli végek ifjúságát dicső csatába vezető fraelig hyllikről, az igazhitűek egész életüket egy felsőbb hatalomnak rendelik alá. Ahányan vannak, annyi félek, de mindegyikükre elmondható, hogy világnézetüket és cselekedeteik mozgatórugója szinte mindig mélyen átélt hitük. Elhivatottságuk jutalmaként fohászaik nyomán élet és halál urai lehetnek ezen a világon.

Szagrális mágia

Míg a tapasztalati mágiahasználatban a szabályszerűségeket keresik, a szagrális mágiahasználat a csodákba vetett hiten alapul. Az igazhitűek számára elegendő a tudat, hogy mivel méltók a kegyre fohászaik meghallgatásra találnak és hitük erejéből csodák születnek. Az igazhitűek mágikus potenciálját Hit pontokban mérjük.

Az igazhitűek mágiájukhoz őszintén átélt vallásos eksztázison keresztül férnek hozzá, de mindegyiküknek megvan saját ritualizált és „begyakorolt” módja arra, hogy ezt a megváltozott tudatállapotot elérjék. Bár az igazhitűek vallásos eksztázisa merőben eltér a tapasztalati mágiahasználók módszereitől – ezért is van,

hogy a szagrális és tapasztalati mágiahasználó kasztok varázsereje nem adódik össze – végső soron a szagrális varázslatok is az ichorból születnek, így azokat létrehozni is csak ichorvérűek képesek.

Meglehet, az igazhitűeknek csak saját elképzeléseik szabnak korlátot, ettől függetlenül igaz, hogy csak olyan varázslatok létrehozására képesek, amelyekhez hitük szerint pártfogójuk hozzáférést biztosít a számukra. Ezért az igazhitűek pusztán a választott pártfogójukhoz közel álló varázslattípusok közül választhatják ki az általuk ismerteket.

Az Egyezményes vallás isteneit, és az általuk támogatott varázslattípusokat a következő táblázat tartalmazza. Ahol négyenél több varázslattípust sorol fel a táblázat, az igazhitű döntheti el, hogy a felsoroltak közül melyik négyhez van hozzáférése. Faria kontinensén még rengeteg további pártfogó lett igazhitűek hitének forrása, de ezekre pártfogókra a kontinens tájait bemutató kiadványok fognak kitérni.

Istenek	Varázslattípusok
Adrasteia	hang, fény, természet, élet, érzelem, transzmutáció
Acce	meta, élet, természet, gondolat, transzmutáció
Durius	hang, halál, érzelem, elemek, tárgy
Cheorr	sík, elemek, transzmutáció, tárgy
Kemi	természet, élet, érzelem, fény, hang, elemek
Marina	meta, sík, elemek, természet, élet
Votisz	halál, betegség, érzelem, természet

Szintenkénti értékek

2 harcérték, 3 ismeretpont, 4 Max. Hit pont és 5 Kp.

Az igazhitűek bármely szinten megvásárolhatják a **Fegyverspecialista** képességet. Szintlépéseik alkalmával képesség válhatnak a pártfogójukhoz kötődő varázslattípusok használatára 4-4 Kp-ért. (Ha még egy típust sem ismer, egyet ingyenesen megkap.) Bármelyik szinten felveheti a következő képességet:

Eksztázis: egész körös cselekedet. A karakter hitének nyilvános és ritualizált kimutatása során visszkap Lelkierő (min. 1) számú Hit pontot. 1 Ichorért további +10 Hit pontot kap. **3 Kp**

A kaszt adott szintjein hozzáférést nyernek a következő képességekhez:

1. szint

Belülről fakad: naponta egyszer használható szabad cselekedet. Következő Erőnlét alapú próbájához inkább a Lelkierőjét (min. 2) adja hozzá. Az eredményt a



dobás után 1 Ichorért +2-vel javíthatja. **2 Kp**

Birtok I.: egy napszak hosszú cselekedet. A karakter kijelöl egy 10 méter sugarú kört, melyhez zavartalan hozzáférése van. Egy igazhitű egy birtokot jelölhet ki, egy új birtok megjelölése megszünteti a korábbi birtokot. Más pártfogót követő igazhitűek ezen a területen csak sikeres Lelkierő (5 + az igazhitű Lelkierije) próbával képesek varázsolni. A birtok területén a karakter Lelkierő alapú próbáinak célszáma -1-gyel csökken. A birtok területén az igazhitű aktuális Hit pontjainak a száma mindig legalább, annyi mint Igazhitű szintjeinek a száma. A birtok területén töltött minden nap során +1 Ép-t gyógyul. **2 Kp**

Magabiztosság: Eloszthat 2 pontot Meggyőzés és Megfélemlítés ismeretei között. **1 Kp**

2. szint

A hit bástyája I.: +2 Mágiaellenállás. **3 Kp**

Odaadás I.: Eksztázissal ezentúl Lelkierő+2 Hit pontot szerez vissza. **3 Kp**

Szeminárium I.: Eloszthat 2 pontot a Történelemismeret és Előadás ismeretei között. **1 Kp**

3. szint

Áldás I.: főcselekedet. 1 Ichorért a karakter megáldhat Lelkierije számú (min. 1) másik személyt. 1 órán keresztül a célpontok Mágiaellenállása és Kezdeményezése annyival nő, mint az igazhitű Lelkierije, KT-jük pedig +5-tel. **3 Kp**

Kinyilatkoztatás: kiegészítő cselekedet. 1 Ichorért a karakter annyi percen keresztül, mint a Karizmája (min. 1) nem képes hazudni, és ezt hallgatósága is megérzi. A képesség hatóideje alatt a karakter +4-et kap Meggyőzés és Megfélemlítés próbáira. **2 Kp**

Áldozat: egész körös cselekedet. A karakter fennhangan pártfogójához fohászkodik és sebzést okoz magán. A sebzés mértékét a játékos határozza meg, de az a maximális és az aktuális Ép-k számát is csökkenti, és csak természetes gyógyulással visszaszerezhető. A karakter minden elszenvedett Ép sebzés után +5 Hit pontot kap. **2 Kp**

4. szint

Kegyelem: naponta egyszer, reakcióként is használható szabad cselekedet. A karakter aktuális Ép-je egyenlő lesz a Lelkierijével (min. 1). 1 Ichorért másik célpontra is alkalmazható, de csak, ha kevesebb akt. Ép-vel rendelkezik, mint az igazhitű Lelkierije. **3 Kp**

Kiválasztott: +2 Max. Ichor. **4 Kp**

Kiátkozás: A karakter egy legalább 10 perc hosszú beszéd során kiátkoz egy célpontot a hívek közösségéből. 1 Ichorért a célpont -2-t kap minden Karizma alapú próbájára az igazhitűvel azonos vallású karakterekkel szemben, mindaddig, amíg az igazhitű a kiátkozást fel nem oldja. Maximum annyi célpontot tarthat kiátkozva, mint Igazhitű szintjeinek a száma. **2 Kp**

5. szint

Odaadás II.: Eksztázissal ezentúl Lelkierő+4 Hit pontot szerez vissza. **3 Kp**

Szeminárium II.: eloszthat 2 pontot a Lélektan és Külső síkok ismeretei között. **1 Kp**

Túlvilági érzékek: kiegészítő cselekedet. 1 Ichorért sikeres Lelkierő (7) próbával megérzi, ha olyan helyen tartózkodik, vagy olyan élőlény van a közelében (25 méter, vagy közelebb), aki hite szerint gonosz ÉS veszedelmes. Remekléssel azt megérzi, hogy hány ilyen élőlény és merrefelé tartózkodik. **4 Kp**



6. szint

A hit bátyája II.: Összesen +4 Mágiaellenállás. **2 Kp**

Birtok II.: egy napszak hosszú cselekedet. A karakter kijelölhet egy 20 méter sugarú kört, melyhez zavartalan hozzáférése van. Egy igazhitű egy birtokot jelölhet ki, egy új birtok megjelölése megszünteti a korábbi birtokot. Más pártfogót követő igazhitűek ezen a területen csak sikeres Lelkierő (6 + az igazhitű Lelkieréje) próbával képesek varázsolni. A birtok területén a karakter Lelkierő alapú próbáinak célszáma -1-gyel csökken. A birtok területén az igazhitű aktuális Hit pontjainak a száma mindig legalább, annyi mint Igazhitű szintjeinek a száma. A birtok területén az igazhitű eksztázissal cselekedetenként kétszer annyi Hit pontot képes visszaszerezni. A birtok területén töltött minden nap során +1 Ép-t gyógyul. **2 Kp**

Megrovás: kiegészítő cselekedet. 1 Ichorért sikeres Karizma + Meggyőzés (7 + a célpont Lelkieréje) próbával a célpont próbádobásainak célszámához +2 járul annyi percre, mint a karakter Karizmája (min.1). A célpont a következő körben elveszíti főcselekedetét. **4 Kp**

7. szint

Tisztelendő: reakcióként is használható szabad cselekedet. 1 Ichorért eltelik hitéből fakadó magabiztossággal, aurája vibrál az ichortól. Egy Karizma alapú próbájához még egyszer hozzáadhatja a Karizmáját (min. 2). Aktuális Hit pontjainak a száma +10-zel nő. **4 Kp**

Távozz tőlem: főcselekedet. A karakter Lelkierő (célpont Me-je) próbát tesz. Külső síkok lényei és a hite szerint gonosz célpontok ellen a karakter +3-at adhat a próbához. Minden, a képességre költött Ichorért +3-at adhat a próbához, vagy +1-gyel növelheti a célpontok számát. Sikeres esetén a célpont menekülni próbál a karakter elől, és *félelem hatása alá* kerül annyi percig, mint a karakter Lelkieréje (min.1). **4 Kp**

Bepillantás: főcselekedet. 1 Ichorért sikeres Lelkierő (6+a célpont Lelkieréje) próbával a célpontot túlvilági sorsának látomásai árasztják el. A célpont elveszíti következő főcselekedeteit a sikeresség mértékével megegyező számú körre (min. 1). **4 Kp**

8. szint

Odaadás III.: Eksztázissal ezentúl a Lelkieréje duplája (min. 8) Hit pontot szerez vissza. **3 Kp**

Szeminárium III.: +3 ismeretpont. 1 Kp

Áldás II.: főcselekedet. 1 Ichorért a karakter megáldhat Lelkiereje duplája számú (min. 2) másik személyt. 1 órán keresztül a célpontok Mágiaellenállása és Kezdeményezése annyival nő, mint az igazhitű Lelkierejének a duplája, KT-jük +10-zel, és egyszer, egy reakcióként is használható szabad cselekedettel az igazhitű Lelkierejével egyenlő Ép-t gyógyulhatnak. **4 Kp**

9. szint

Birtok III.: egy napszak hosszú cselekedet. A karakter kijelölhet egy 20 méter sugarú kört, melyhez zavartalan hozzáférése van. A birtok mérete minden +1 Ichorért +10 méterrel nő. Egy igazhitű egy birtokot jelölhet ki, egy új birtok megjelölése megszünteti a korábbi birtokot. Más pártfogót követő igazhitűek ezen a területen csak sikeres Lelkierő (7 + az igazhitű Lelkiereje) próbával képesek varázsolni. A birtok területén a karakter Lelkierő alapú próbáinak célszáma -1-gyel csökken. A birtok területén az igazhitű aktuális Hit pontjainak a száma mindig legalább, annyi mint Igazhitű szintjeinek a száma. A birtok területén az igazhitű eksztázissal cselekedetenként háromszor annyi Hit pontot képes visszaszerezni. A birtok területén töltött minden nap során +1 Ép-t gyógyul. **2 Kp**

Belső hang: teljes körös cselekedet. 1 Ichorért következő Intelligencia alapú próbájához hozzáadhatja Lelkierejét is (min. 2). **3 Kp**

Éteri aura: a karaktert állandó jelleggel körbeveszi egy éteri aura, amelynek leírása a játékos és mesélő közös megegyezésén alapul. A karakter Karizmája +1-gyel nő, de Lopódzás próbái -2 módosítót kapnak és az őt célzó Álcázás próbák célszáma is 2-vel nő. **2 Kp**

10. szint

A hit bástyája III.: Összesen +6 Mágiaellenállás. **2 Kp**

Acélos hit: szabad cselekedet. 1 Ichorért +10 akt. Vé. **3 Kp**

Relikviák: Az igazhitű szintlépésenként akkor is dobhat százalékos próbát annak eldöntésére, hogy egy hozzá kötődő tárgy ereklyévé magasztosul-e, ha korábban egy tárgy már ereklyévé magasztosult. **3 Kp**

További szinteken

Az előző szintek képességei közül bármelyik.

Vajákos

tapasztalati varázshasználó kaszt



Az őt kitagadó falusiakat bűvragállal elveszejtő java-semberben, a teste után vágyakozók fölött eltörhetetlen hatalommal rendelkező boszorkányban, és az ellenfeleit tüzes halálba kergető elementalistában van valami közös: nincs az az akadály, ami elriasztaná őket, nincs az a mélység, ahová ne lennének hajlandók leereszkedni, nincs az a szenvedés, amit túl soknak éreznének, ha a hatalom megszerzéséről van szó.

A vajákosok, bár sokszor beható és elmélyült ismeretekkel rendelkeznek az ichorról, de a csodák alapanyagára pusztán, mint eszközre tekintenek. Ami azt illeti, sok vajákos hajlik arra, hogy mindenben és mindenki-ben a felhasználható eszközt keresse, és bizony saját magát sem kíméli. Ezt mutatja sajátos módszerük is elhasznált mágikus hatalmuk visszaszerzésére.

Vajákosok mágiája

Míg a komédiások katarzison, a varázslók meditáción keresztül teremtik meg kapcsolatukat az ichorhoz, a vajákosoknak más, sokkal praktikusabb módszere van erre: a stimulánsok. A vajákosok számára Vp-eket biztosító stimulánsok receptjei az egyes vajákos tradíciók féltve őrzött titkai, és saját receptúra alkotása minden magára valamit is adó vajákos álma.

Bár a vajákosok által használt stimulánsok sok félek,



közös bennük, hogy káros mellékhatásokkal járnak elfogyasztójuk számára. A receptek ismertetése a mágia-rendszerrel foglalkozó fejezetben szerepel.

Szintenkénti értékek

2 harcérték, 2 ismeretpont, 5 Max. Vp és 5 Kp

A vajákosok szintlépéseik alkalmával felvehetik a következő képességeket:

Mágiaismeret: képessé válik egy mágiatípus varázslatainak használatára. (Ha még egy típust sem ismer, egyet ingyenesen megkap.) **4 Kp**

Serkentés: a karakter képessé válik stimulánsok elfogyasztásával Vp-t visszaszerezni, valamint a Khetria Öröksége receptúra elkészítésére. **4 Kp**

A kaszt adott szintjein hozzáférést nyernek a következő képességekhez:

1. szint

Ártalom I.: főcselekedet. Mágikus támadást hajt végre célpont, maximum 15 méterre található ellenfél ellen. A támadás fizikai manifesztációja lehet villám, tűz, sav, vagy nekrotikus energia, de egy karakter csak egyfé-

le ártalomra képes. Támadásához +10 KT vagy +10 TávT járul. Az Ártalom sebzése k10. **3 Kp**

Szemmel verés I.: kiegészítő cselekedet. 1 Ichorért sikeres Lelkierő (6) próbával a célponton *Kábultság* lesz úrrá a sikeresség mértéke számú körre. **3 Kp**

Főzetek: Gyógyszer és ajzószer készítés és Alkímia ismeretei között eloszthat 2 pontot. **1 Kp**

2. szint

Vérfertőzés I.: kiegészítő cselekedet. A képesség használatának feltétele, hogy a vajákos előző cselekedetével megérintse a célpontot (ami akár közelharc támadás is lehetett). A célpont veszít 1 akt. Ichort. **2 Kp**

Rettenetes: szabad cselekedet. 1 Ichorért a karakter kinézete rettentővé válik (pl. a szeméből lángnyelvek csapnak ki, nyelve megnyúlik és villás lesz, bőréből sárgás spórák szállnak fel). max. 1 órára. Ez alatt Megfélemlítés próbáihoz még egyszer hozzáadhatja a Karizmáját (min. +2). **3 Kp**

Megbélyegzés I.: főcselekedet. 1 Ichorért, bőrkontaktussal a célpont Lelkiereje, és Mágiaellenállása is, a karakterrel szemben -3-mal csökken a karakter Vajákos szintjei számú napra. **3 Kp**

3. szint

Különleges receptúrák I.: a karakter képessé válik +1 fajta stimuláns elkészítésére. **2 Kp**

Szépségvarázs: egész körös cselekedet. 1 Ichorért a karakter kinézete az önmagáról alkotott idealizált képnek megfelelővé válik maximum 1 órára. Ez alatt minden Karizma alapú próbájához még egyszer hozzáadhatja a Karizmáját (min. +2). **3 Kp**

Szipoly: a vajákos varázslatainak költségét Ichor-ért csökkentheti. Minden, a képességre költött Ichor -5-tel csökkenti a varázslat összköltségét. **3 Kp**

4. szint

Hegtetoválás I.: a karakter bőrén kirajzolódik egy hegtetoválás, melynek pontos kinézetét és helyét a játékos és a mesélő határozzák meg. A hegtetoválás eltárol egy varázslatot melynek maximális költsége a karakter Intelligenciájának négyszerese (min. 4). A varázslatot a vajákosnak a tetoválás feltöltésekor kell meghatároznia (varázslat neve, erőssége, hatása, időtartama, célpontok száma stb.). A tetoválásban tárolt varázslatot a vajákos



egy kiegészítő cselekedet keretében, a tetoválásához kézzel hozzáérve szabadíthatja fel. Ekkor a tetoválás “kiürül”. A tetoválás feltöltésekor a vajákosnak létre kell hoznia a varázslatot. **2 Kp**

Kísértő: Lélektan és Mellébeszélés ismeretei között eloszthat 2 pontot. **1 Kp**

Rejtett tudás: Ósi nyelv és Külső síkok ismeretei között eloszthat 2 pontot. **1 Kp**

5. szint

Ártalom II.: főcselekedet. Mágikus támadást hajt végre célpont, maximum 20 méterre található ellenfél ellen. A támadás fizikai manifesztációja lehet villám, tűz, sav, vagy nekrotikus energia, de egy karakter csak egyféle ártalomra képes. Támadásához +15 KT vagy +10 TávT járul. Az Ártalom sebzése k10. A sebzésen túl minden sikeres támadás további +1 Ép sebzést okoz. **3 Kp**

Életerő I.: teljes körös cselekedet. A karakter élőlények szenvedéséből merít erőt. Közelharcú fegyverrel megtámadja a kiszemelt célpontot - amely lehet ön maga is - és minden okozott Ép sebzés után visszakap 5 Vp-t. Ha a támadást ön maga ellen hajtja végre Lelkierő (7) próbát kell tennie. Siker esetén a támadás automa-

tikus túlütésnek számít és a vajákos eldöntheti, hogy hozzá kívánja-e adni Sp-jét a fegyver sebzéséhez. Sikertelenség esetén a támadása alap Vé-je ellen irányul. A képesség használatával okozott sebzés mágikusan nem gyógyítható. **5 Kp**

Pestisdoktor: Orvoslás ismerete +1-gyel nő. Az általa Orvoslás ismerettel kezelték naponta további +1 Ép-t gyógyulnak. Elsősegéllyel negyed óra alatt +1 Ép azonnali gyógyulást nyújthat. **1 Kp**

6. szint

Különleges receptúrák II.: a karakter képessé válik összesen +3 fajta stimuláns elkészítésére.. **2 Kp**

Láncvarázs I.: kiegészítő cselekedet. 1 Ichorért a következő, eredetileg egyetlen célpontot célzó, erősíthető távolsági támadó varázslatnak (pl. Lövedék, Ichorvillám) sikeres találat után újabb célpontot jelölhet ki, mindaddig amíg a támadások sikeresen célba találnak. Minden újabb célpont eltalálásához távolsági támadást kell dobni, melynek célszáma minden előző célpont után +10-zel nő és a varázslat erőssége -1-gyel csökken. **3 Kp**

Szemmel verés II.: kiegészítő cselekedet. 1 Ichorért sikeres Lelkierő (4) próbával a célponton *Kábultság* lesz

úrrá a sikeresség mértéke számú körre. **3 Kp**

7. szint

Vérfertőzés II.: kiegészítő cselekedet. A célpont veszít 1 akt. Ichort. **2 Kp**

Megbélyegzés II.: főcselekedet. 1 Ichorért, bőrkontaktussal a célpont Lelkierije -3-mal, Mágiaellenállása -6-tal csökken a karakterrel szemben a karakter Vajákos szintjei számú napra. **3 Kp**

Szenvedély: Érzelem típusú varázslatainak erősségéhez +2 járul. **3 Kp**

8. szint

Hegtetoválás II.: a karakter bőrén korábban kirajzolódott hegtetoválás innentől bármekkora költségű varázslat eltárolására képes. A tetoválásban tárolt varázslatot a vajákosnak a tetoválás feltöltésekor kell meghatározni (varázslat neve, erőssége, hatása, időtartama, célpontok száma stb.). A tetoválásban tárolt varázslatot a vajákos egy kiegészítő cselekedet keretében, a tetoválásához kézzel hozzáérve szabadíthatja fel. Ekkor a tetoválás "kiürül". A tetoválás feltöltésekor a vajákosnak létre kell hoznia a varázslatot. **2 Kp**

Bűvragály: szabad cselekedet. 1 Ichorért célpont Rontás varázslat tovább terjed újabb célpontokra. A vajákos körönként 1 új célpontot fertőzhet meg, mindaddig, amíg az egyik célpont meg nem dobja Erőnlét próbáját. Az új célpontoknak 10 méternél közelebb kell tartózkodnia egy korábban már megfertőzött célpont-hoz. **3 Kp**

Miazma: egy napszak hosszú cselekedet. A karakter kijelöl egy 50 méter sugarú kört. Bárki, aki a vajákos engedélye nélkül több, mint egy percet a kijelölt területen tölt ijesztő hangokat és árnyakat lát és Lelkierő (8) próbát kell tennie. Vétés esetén Intelligenciája és Lelkierije a vétés mértékével csökken és *félelem hatása* alá kerül. Ha a betolakodó bármely tulajdonsága -5-re csökkenne, eszét veszi a rettegés, és *Kábulttá* válik. Az így elvesztett tulajdonságértékek természetes gyógyulással (napi +1), illetve, akkor szerezhetőek vissza, ha valaki más sikeres Intelligencia + Lélektan (12) próbával segít nekik, ami után a sikeresség mértékével egyenlő számú tulajdonságértéket kapnak vissza. Egy vajákosnak egyszerre Miazmája lehet. **2 Kp**

9. szint

Ártalom III.: főcselekedet. Mágikus támadást hajt végre célpont, maximum 30 méterre található ellenfél ellen. A támadás fizikai manifesztációja lehet villám, tűz, sav, vagy nekrotikus energia, de egy karakter csak egyféle ártalomra képes. Támadásához +20 KT vagy +10 TávT járul. Sikeres támadás esetén a képesség kó Ép-t sebez. **3 Kp**

Életerő II.: teljes körös cselekedet. A karakter élőlények szenvedéséből merít erőt. Közelharc fegyverrel megtámadja a kiszemelt célpontot - amely lehet önmaga is. Minden, önmagának okozott Ép sebzés után visszakap 10 Vp-t, más célpontoknak okozott Ép sebzés után pedig 7 Vp-t. Amennyiben a támadást önmaga ellen hajtja végre a támadás előtt Lelkierő (7) próbát kell tennie. Siker esetén a támadás automatikus túlütésnek számít és a vajákos eldöntheti, hogy hozzá kívánja-e adni Sp-jét a fegyver sebzéséhez. Sikertelensége esetén a támadása alap Vé-je ellen irányul. A képesség használatával okozott sebzés mágikusan nem gyógyítható. **2 Kp**

Khetria titkai: a Khetria Öröksége stimuláns elfogyasztásakor minden elhasznált Ichort után 15 Vp-t kap vissza. **4 Kp**

10. szint

Láncvarázs II.: kiegészítő cselekedet. 1 Ichorért a következő, eredetileg egyetlen célpontot célzó, erősíthető távolsági támadó varázslatnak (pl. Lövedék, Ichorvillám) sikeres találat után újabb célpontot jelölhet ki, mindaddig amíg a támadások sikeresen célba találnak. Minden újabb célpont eltalálásához távolsági támadást kell dobni, melynek célszáma minden előző célpont után +5-tel nő. **3 Kp**

Mágikus védelem: reakcióként is használható szabad cselekedet. Fizikai támadás miatt elszenvedett sebzést 1 Ichorért -5-tel csökkenti. **4 Kp**

Velejéig romlott: naponta egyszer, reakcióként használható szabad cselekedet. A képesség célpontja a vajákos olyan cselekedete, amely potenciálisan Romlás-katasztrófát válthat ki. A cselekedet a dobás eredményétől függetlenül Romlás-katasztrófát vált ki. A katasztrófa következményét a mesélőnek véletlenszerűen kell meghatározni. **-2 Kp**

További szinteken

Az előző szintek képességei közül bármelyik.

Mágikus stimulánsok

A vajákosok által használt stimulánsok a mérgek, ajzószerek és alkimista készítmények közötti vékony határmezsgyén mozognak, így a kikeverésükre a három ismeret (Alkímia, Gyógyszerkészítés, Méregkeverés) mindegyike alkalmas. A stimulánsok neve alatt a kikeverési nehézségük és az alapanyagok begyűjtésének átlagos nehézségét illetve az alapanyagok tipikus ára is szerepel. A kikeverésük egy napszakot vesz igénybe, és bár bárki megpróbálkozhat vele, de kétségkívül a vajákosok értenek hozzá legjobban, így az eredménytől függetlenül garantált, hogy legalább 1 adagot kikevernek.

Khetria Öröksége

Kikeverés nehézsége: 9

Alapanyaggyűjtés nehézsége: 9 (vagy 5 ezüst)

A legősibb és leghíresebb a vajákosok által használt stimulánsok közül. Általában sötét, már-már ragacsos ital formájában készítik el, alapanyagai pedig a kontinensen szinte bárhol előfordulnak. A stimuláns elkészítésekor meg kell határozni, egy Ichort értéket. Az ital elfogyasztásakor a vajákos aktuális Ichor értéke ennyivel csökken, ha tud. Minden elhasznált Ichorért cserébe a vajákos aktuális Vp értéke +10-zel nő.

Salmer keserű

Kikeverés nehézsége: 12

Alapanyaggyűjtés nehézsége: 8 (vagy 3 ezüst)

Ahogy neve is mutatja, keserű, alkoholos folyadék, amely számos könnyedén megtalálható gyógynövényt és néhány mérgező gombafajtát tartalmaz. Elfogyasztásakor a karakter visszkap +20 akt. Vp-t és méregellenállás (7) próbát kell tennie. Vétés esetén a karakter sikertelenség mértékével egyező körre *Kábult* lesz. Balsiker esetén 2 Ép-t is veszít. A méregellenállás próba célszámát minden a jelenet során korábban elfogyasztott Salmer keserű +2-vel növeli.

Fullajtár

Kikeverés nehézsége: 10

Alapanyaggyűjtés: 12 (vagy 1 arany)

Ennek a legtöbbször avas kenyérré hasonlító stimulánsnak már pár falatja légzési nehézségeket, szédülést, és homályos látást okoz. A stimuláns minden adagjának elfogyasztása +20 akt. Vp-t biztosít, és egy fokozatnyi hátránnyal sújtja a karaktert (a fokozatok sorrendben: zavaró hátrány, jelentős hátrány, végzetes hátrány). A tünetek csak lassan múlnak, minden napszak után egy fokozatot javul a karakter állapota.

Kheimide

Kikeverés nehézsége: 12

Alapanyaggyűjtés nehézsége: 14 (vagy 2 arany)

A Kheimide egy Esqi Taqból származó késleltetett hatású narkotikum, amelyet általában vizes oldatként szoktak elfogyasztani, bár szürkés porként állítják elő. A vajákos az elfogyasztást követően +30 akt. Vp-t kap vissza, ám idővel egyre fáradtabbnak és fásultabbnak fogja érezni magát. Játéktechnikailag a karakter a jelent végén mély mágikus álomba merül, amelyből egy napszakon keresztül nem lehet felébredni. Egynél több Kheimide elfogyasztása egy jeleneten belül igen kockázatos vállalkozás: ilyenkor a vajákos csak akkor ébred fel mágikus álmából, ha sikeres Lelkierő + Elmekontroll (15) próbát tesz egy napszak végén. A próba célszámát a harmadik elfogyasztott Kheimidetől kezdve minden újabb adag +2-vel növeli.

Morodhovka Kenőcse

Kikeverés nehézsége: 12

Alapanyaggyűjtés nehézsége: 14 (vagy 2 arany)

Ezt a barnás, bűzös kenőcsöt a vajákosnak a homlokára kell kennie a kívánt hatás elérése érdekében. Ezt követően +20 akt. Vp-t kap vissza miközben a kenőcs pár pillanat alatt felszívódik. Kellemetlen szaga azonban egy napszak hosszan megmarad, és ezen idő alatt a karakterrel kapcsolatba lépő és a szagot érző karaktereknek Lelkierő (7) próbát kell tenniük. Vétés esetén egy véletlenszerű k6-os dobással meghatározott érzelmet fogják érezni a vajákos iránt a kenőcs hatásának a végéig. Minden újabb adag kenőcs +1-gyel növeli a próba célszámát és az időtartam hosszát.

Dobás	Kenőcs hatása
1	A karakter teljesen közömbös lesz a vajákos iránt. A vajákos minden öt célzó szociális próbájának a célszáma +2-vel nő.
2	A karakter félelmet érez a vajákos iránt. A vajákosnak a karaktert célzó Megfélemlítés próbái automatikusan sikert aratnak, de minden próbája, amelynél a célpont félelme akadályt jelenthet automatikusan sikertelen.
3	A karakter ellenséges és gyanakvó lesz a vajákoskal szemben. A vajákos minden szociális próbájának célszáma +3-mal nő.
4	A karaktert tévképzetek ragadják hatalmukba a vajákoskal kapcsolatban. Tévképzeteiben a vajákos veszélyes és fenyegető szerepbe helyezi.
5	A karaktert a kenőcs vad dühöngésbe hajszolja. Agressziójának első célpontja a vajákos lesz.
6	A karakter a vajákos mélyen visszataszítónak és szánalomra méltónak látja.

Varázsló

tapasztalati varázshasználó kaszt



Nincs még háromszáz éve, hogy az első egyetemeket megalapították, és az összegyűlt magiszterek és diákok nekiálltak egységes rendszerbe foglalni mágiáról alkotott elképzeléseiket. De az egyetemek és varázslóiskolák azóta is sokasodnak és virágznak, és manapság szinte évtizedenként születnek a világrengető felfedezések. Legyenek bár poros kódexek fölé görnyedő pápaszemes öregemberek, életerőt manipuláló nekromanták, vagy az emberi lélek rejtelseit kutató elmemágusok, mindannyiukban közös, hogy merőben új módon tekintenek a mágiára.

Ott, ahol mások megmagyarázhatatlan csodákat látnak, vagy pusztán megelegszenek a mintázatok átlátásával, a varázslók tekintete az okok után kutat. Igazi varázsló csak az lehet, aki folyamatos késztetést érez arra, hogy megértse, mégis miért és pontosan hogyan eredményezik gesztusaik és szavaik és szavak a kívánt hatást.

A varázslók mágiája

A varázslóknak nincs szüksége olcsó trükkökre vagy alkímiára, hogy mágikus potenciálját kiteljesíthesse. Elhasznált Vp-iket ehelyett befelé fordulással, aktív és szándékos elmélyüléssel, vagyis meditációval szerzik vissza.

Szintenkénti értékek

3 ismeretpont, 6 Max. Vp és 5 Kp

A varázslók szintlépéseik alkalmával felvehetik a következő képességeket:

Mágiaismeret: képessé válik egy mágiatípus varázslatainak használatára. (Ha még egy típust sem ismer, egyet ingyenesen megkap.) **4 Kp**

Meditáció: egész körös cselekedet. A karakter meditáció segítségével Intelligenciájával egyenlő számú Vp-t szerez vissza. 1 Ichorért további +12 Vp-t képes visszanyerni. **3 Kp**

A kaszt adott szintjein hozzáférést nyernek a következő képességekhez:

1. szint

Ichorgyűjtés I.: a karakter Meditációval Intelligencia+3 Vp-t szerez vissza cselekedetenként. **4 Kp**

Tanulmányok: Számtan/mértan és Mágiaelmélet ismeretei között eloszthat 2 pontot. **1 Kp**

Ichoréret: szabad képesség. Sikeres Lelkierő (6) próbával megérzi, ha 30 méteres körzetében varázsolnak, illetve, ha aktív és leplezetlen mágikus hatás közelében tartózkodik. A képességet a mesélő kérés nélkül, titokban is használhatja a játékos helyett. **2 Kp**

2. szint

Elmepajzs I.: egész körös cselekedet. A karakter 2 Max. Vp felhasználásával +1-gyel növelheti Mágiaellenállását. Egy karakter több Elmepajzsot is készíthet egyszerre. Az elhasznált Max. Vp-t a karakter az Elmepajzs megszüntetésével kaphatja vissza. **3 Kp**

Grimoire I.: Grimoireját 1 körön keresztül tanulmányozva a grimoireban megtalálható varázslatok egyikét a következő perc során +1-es erősséggel hozhatja létre. **1 Kp**

Varázsvért I.: kiegészítő cselekedet. 1 Ichorért +10 akt. és Max. Vé, valamint Vért-je Lelkierejével egyenlő mértékben nő (min. 1) a következő köréig. **3 Kp**

3. szint

Tanulmányok II.: Mágiaelmélet és Alkímia ismeretei között eloszthat 2 pontot. **1 Kp**

Rombolás: főcselekedet. 1 Ichorért sikeres Lelkierő (6)



próbával képes csökkenteni mások Mágiaellenállását. Célpont Mágiaellenállása a próba sikerességének mértékével csökken annyi percre, mint a karakter tapasztalati varázshasználó szintjeinek a száma. A célpont a képességet enyhe szédülésként érzékeli, és sikeres Intelligencia + Elmekontroll (a Rombolás képességre dobott Lelkierő próba eredménye) próbával megállapíthatja, hogy ki Rombolta Mágiaellenállását. **2 Kp**

Fókusz I.: a karakter mágikus távolsági támadásaihoz hozzáadhat +10 TávT-t. **3 Kp**

4. szint

Ichorgyűjtés II.: a karakter meditációval Intelligencia+6 Vp-t nyer vissza cselekedetenként. **4 Kp**

Tudástár: A varázsló egy órán keresztül rendszerezi a gondolatait, tudását. Az óra elején a varázslónak meg kell neveznie egy Intelligencia alapú ismeret próbát. Az időtartam lejártával a varázsló megpróbálkozhat a korábban megnevezett próbával, amelyhez ezúttal a normális bónuszokon túl +3 járul. **2 Kp**

Rúnamester I.: a karakter minden elköltött Vp után két Vp-t tud tárgymágiával létrehozott varázstárgyakba foglalni. **3 Kp**

5. szint

Tanulmányok III.: Ósi nyelv és Külső Síkok ismeretei között eloszthat 2 pontot. **1 Kp**

Transz: a karakter 1 percnyi meditáció után transzállapotba kerül. Ebben az állapotban *Cselekvésképtelen*, és Érzékelés alapú próbáihoz -2 járul. Az transzt bármikor megszüntetheti. Transzállapotban akár öt napig is kibírja élelem és innivaló nélkül, és a környezeti hatások ellen +3-at kap Erőnlét próbáira. 1 órányi transz 8 órányi alvással ér fel. A karakter minden transzban töltött óra után 1 Ép-t gyógyul és visszaszerez Lelkierejének duplájával (min. 2) megegyező számú Vp-t. **2 Kp**

Precizitás: reakcióként is használható szabad cselekedet. A karakter sikeres Érzékelés (6+célpontok száma) próbával megkímélheti célpontjait a területre ható varázslatai hatásaitól. Ha a hatás pillanatnál tovább tart a célpontok eredeti helyükről elmozdulva a varázslat hatása alá kerülhetnek. **4 Kp**

6. szint

Elmepajzs II.: egész körös cselekedet. A karakter 1 Max. Vp felhasználásával +1-gyel növelheti saját vagy mások Mágiaellenállását. Egy karakter több Elmepajzsot is fenntarthat egyszerre. Az elhasznált Max. Vp-t a karakter az Elmepajzs megszüntetésével kaphatja vissza. **3 Kp**



Grimoire II.: Grimoirejét 1-3 körön keresztül tanulmányozva a grimoire varázslatainak egyikét a következő percben +1-3 erősséggel hozhatja létre. **2 Kp**

Varázsvért II.: reakcióként is használható szabad cselekedet. 1 Ichorért a karakter következő köréig Vért-je Lelkierejével egyenlő mértékben nő (min. 1). **3 Kp**

7. szint

Ichorgyűjtés III.: a karakter meditációval Intelligencia+10 Vp-t tud visszanyerni cselekedetenként. **4 Kp**

Multidisziplinaritás: A karakter kiválaszthat 4, számára korábban ismeretlen varázslatot, és a továbbiakban azokat is használhatja. **2 Kp**

Fókusz II.: a karakter mágikus távolsági támadásaihoz hozzáadhat +25 TávT-t. **4 Kp**

8. szint

Minőségi hozzávalók: kiegészítő cselekedet. A varázsló kezébe vesz tetszőleges mennyiségű és fajtájú varázslat hozzávalót és elkölt 1 Ichort. A következő cselekedettel létrehozott varázslatának költségét a hozzávalók a lehetséges maximális összeggel csökkentik, de közben a hozzávalók a megszokott módon elhasználódnak. **4 Kp**

Innováció: a karakter kiválaszthat 3 varázslatot. A karakter minden varázslat esetében dönthet: a varázslat sebzése megduplázódik, időtartama megduplázódik, az érintett terület mérete megduplázódik, vagy a varázslat erőssége +3-mal nő. **5 Kp**

Ichorgóc I.: a karakter kinézete megváltozik (pl. áttetsző alak, lángoló korona, nekrotizálódó bőr). Megfélemlítés próbáihoz Karizmája dupláját (min. +2) adhatja hozzá, Álcázás próbáinak a célszáma viszont +2-vel

nő. Tíz méteres közelében mindig legalább normális mennyiségű ichor található. Varázslatainak alap költsége -1-gyel (min. 1) csökken. **5 Kp**

9. szint

Léleklátás: koncentrációval fenntartható főcselekedet. 1 Ichorért a karakter megpillanthatja a testetlen szellemeket, láthatatlan alakokat és sikeres Lelkierő (Mágiaellenállás)próbával kifürkészheti a célpont pillanatnyi érzelmeit és gondolatait.. **4 Kp**

Továbbtanulás: Max. Vp-je a Mágiaelmélet ismeretének fokával nő. **5 Kp**

Rúnamester II.: a karakter minden elköltött Vp után 3 Vp-t tud tárgymágiával létrehozott varázstárgyakba foglalni. Tárgymágikus varázslatainak költsége -1-gyel csökken (min. 1). **4 Kp**

10. szint

Mágikus affinitás: Ha Meditáció képességének használata során 1 Ichorért összesen +20 Vp-t kap vissza. **3 Kp**

Grimoire III.: Grimoirejét 1-3 körön keresztül tanulmányozva a grimoire varázslatainak egyikét a következő percben +1-3 erősséggel hozhatja létre. Ezen kívül a grimoireban található varázslatokat Vp-k felhasználása nélkül is létrehozhatja, ha varázslás közben tanulmányozni tudja a grimoire-t. Az így létrehozott varázslatok költsége nem lehet több, mint Intelligenciájának ötszöröse (min. 10), és varázslási idejük egy kategóriával nő (szabad cselekedet → kiegészítő cselekedet → főcselekedet → teljes körös cselekedet, etc.) Ezeknek a varázslatoknak a varázslási ideje semmilyen módszerrel nem csökkenthető. **2 Kp**

Ichorgóc II.: a karakter kinézete megváltozik (pl. áttetsző alak, lángoló korona, nekrotizálódó bőr). Megfélemlítés próbáihoz Karizmája dupláját (min. +2) adhatja hozzá, Álcázás próbáinak a célszáma viszont +3-vel nő. Tíz méteres közelében mindig legalább normális mennyiségű ichor található. Varázslatainak költsége -1-gyel (min. 1) csökken. Kiválaszthat egy elemet (tűz, víz, föld vagy levegő), amit kiegészítő cselekedetként 2k6-os sebzéssel költség nélkül, tetszőleges formában létrehozhatja. **5 Kp**

További szinteken

Az előző szintek képességei közül bármelyik.

Különleges kasztok



Az elnevezés nem véletlen. Harcos, komédiás, még varázsló is szinte bármely ichorvérűből lehet. Lovagnak, trubadúrnak vagy éppen mágiszternek lenni - na az már valami. A különleges kasztok rendkívül sokszínűek: egyesek kultúrákhoz és vidékekhez, mások rendekhez vagy iskolákhoz kötődnek. Egyes különleges kasztok széles körben elterjedtek mások exkluzív társaságok vagy titkos rendek sajátos ismereteit mutatják be, amelyet egyszerre jó, ha pár tucatnyian ismerhetnek.

Előfeltételek

A különleges kasztok mindegyikére igaz, hogy a karakterek csak bizonyos előfeltételek teljesítése után lehetnek a kaszt tagjai. Ezeknek a feltételeknek a karakternek még a kaszt első szintjének felvétele előtt meg kell felelnie.

Ingyenes képességek

A különleges kasztok sajátossága, hogy a kaszt 1. szintjén ingyenesen biztosítanak a karakter számára 3-4, a kaszt tagjait mintegy meghatározó képességet.

Új kaszt felvétele

Új különleges kasztnak a karakter csak akkor válhat a tagjává - az előfeltételek teljesítésén túl - ha már meglévő különleges kasztjainak mindegyikében legalább az 5. szintet felvette.

Garantált harcértékek

A karakterek KT-je és max. Vé-je +2-vel, akkor is, ha különleges kaszttal lépnek szintet.

Kp-k elköltése

A karakterek különleges kasztokkal való szintlépés alkalmával is vásárolhatnak Kp-ikból ismereteket és harcértékeket. Az ismeretek fejlesztése fokként 1 Kp-be kerül. Hasonló módon a KT, Táv. T és Max. Vé fejlesztése harcértékenként 1 Kp-be kerül. Amennyiben a karakter előtörténete vagy legutóbb felvett szintje lehetővé teszi, hogy Max. Vp-t vagy Max. Hit-et vásároljon, úgy azokat is 1 Kp-ért vásárolhatja meg. A képességek ára a leírásuk végén szerepel.

Fejvadász



Sötétben osonó orgyilkosok, mérlegek fölé görnyedő méregmesterek, vagy a célpont bizalmába férkőző kétszínű alakok: a fejvadászok sokféleképpen közelítik meg a céljaikat, de, ha valaki a célpontjukká válik a napjai meg vannak számlálva. A kaszt tagjai eszközökben nem válogatva, letörhetetlen eltökéltséggel, megszállott céltudatossággal űzik, hajszoják áldozataikat, amíg sikerrel nem járnak. Szolgálataik árát természetesen súlyos aranyakban mérik.

Legyen szó az esqi taq-i Metszőkről vagy a salmer Zafirtőr klánról, Faria szerte számos rejtélyes és rettegett szervezet őrzi és ápolja a fejvadászok ősi hagyományait. A fejvadászok kiképzése hosszú és fájdalmas ám akik kitanulják a Mesterséget a kontinens legfélelmetesebb gyilkosai közé kapnak bebocsátást.

Előfeltételek

Legalább két szint Harcos és/vagy Csavargó alapkaszt. Ügyesség 3, Lopódzás 3, Álcázás 2

Szintenkénti értékek

4 harcérték, 4 ismeretpont, 6 Kp

Ingyenes képességek

Váratlan halál: *Meglepetésszerű* támadáskor túlütés küszöbe -20-szal csökken.

Élve vagy halva: Ha célpont karakter aktuális Ép-je 6 alá csökken a fejvadász sebzése után, az ilyenkor szokásos Lelkierő próba célszámához hozzáadódik a karakter Fejvadász szintjeinek a száma.

Bordák közé: *Hátulról* támadva a fejvadászok +10 KT-t kapnak.

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

1. szint

Gyors halál I.: fegyveres túlütést követően, reakcióként használható szabad cselekedet. 1 Ichorért a támadás +k6 Ép sebzést okoz. **4 Kp**

Venenum potentior I.: az általa készített mérgek elleni Erőnlét próbák célszáma +1-gyel nagyobb. **1 Kp**

Arcok I.: Álcázás és Hanguvánzás ismeretei között eloszthat 2 pontot. **1 Kp**

2. szint

Mindenre felkészülni: három ismeretet, amelyekből max. 2 fokkal rendelkezik +1 fokkal fejleszthet. **1 Kp**

Mortiferum apparatus: Mechanika ismerete +1-gyel nő. Az általa épített csapdák +k6 Ép-t sebeznek. **3 Kp**

Látatlanul: Lopódzás és Nyomolvasás/eltüntetés ismeretei között eloszthat 2 pontot. **1 Kp**

3. szint

Pengevihar: kiegészítő cselekedet. Maximum 4-es méretkategóriájú közelharc fegyverrel módosító nélküli közelharc támadást tehet. **3 Kp**

Nem halálos: a fejvadász, ha sebzése a célpontot 0 Ép-re vagy az alá juttatná, dönthet úgy, hogy a célpont 1 Ép-re kerül és *Cselekvőképtelenné* válik. **1 Kp**

Arcok II.: reakcióként is használható szabad cselekedet. 1 Ichorért Arcvonásai és hangja jellegtelenné válnak. Valódi kinézetét csak sikeres Érzékelés (4+Fejvadász kaszt szintje) próbával lehet felidézni. A hatás a Fejvadász kaszt minden szintje után 1 körig tart. **3 Kp**

4. szint

Gyilkos ösztön: Ha célpontja egyik cselekedetével sem védekezett +10 KT-t kap támadásához. **4 Kp**

Árnyak takarása: főcselekedet. 1 Ichorért a fényerősséget egy max. 20 méter átmérőjű területen, max. annyi kategóriával csökkentheti, mint a karakter Fejvadász kaszt szintjeinek száma. Ő ezután is az eredeti fényerősségnek megfelelően lát. A hatás maximális időtartama annyi perc, mint a Fejvadász kaszt szintjeinek száma. **5 Kp**

Fényerősségek, példákkal
1: a fény teljes hiánya. -30 KT, -40 Vé, -40 TávT. Látótávolság: 0 méter
2: a természetes fény közel teljes hiánya, pl. éjszaka a vadonban borult égbolttal. -15 KT, Vé, -20 TávT, látótávolság: Érzékelés * 2 méter (min. 1)
3: minimális fény, pl. csillagfényes éjszaka. -5 KT, Vé, TávT, látótávolság 5+Érzékelés *10 méter (min. 10)
4: félhomály, pl. holdfényes éjszaka
5: árnyék, pl. egy rosszul bevilágított szoba
6: fényes, pl. egy átlagos délután szép időben
7: bevilágított, pl. máglya közvetlen környezete -5 KT, Vé, -10 TávT
8: vakító, pl. belenézni a napba. A szem nyitva tartásához körönként Lelkierő próbát kell dobni 5-ös célszámmra. -5 KT, Vé, -10 TávT

Rögtönzött fegyverek: Bármely tárgyat, amely hasonlóságot mutat egyes fegyverekkel úgy használhat, mint az adott fegyvert, és mintha rendelkezne a szükséges fegyverhasználattal. Egyéb tárgyakat a következő értékekkel használja: KT: 5 TávT: 5 Vé: 5 Sebzés: k6. Nagy méretű tárgyak sebzésére a mesélő bónuszt adhat. **3 Kp**

5. szint

Gyors halál II.: fegyveres túlütéssel mindig +k6 Ép sebzést okoz. **5 Kp**

Arcok III.: reakcióként is használható szabad cselekedet. 1 Ichorért Arcvonásai és hangja jellegtelenné válnak. Valódi kinézetét csak sikeres Érzékelés (6+Fejvadász kaszt szintje) próbával lehet felidézni. A hatás a Fejvadász kaszt minden szintje után 1 percre tart. **2 Kp**

Venenum potentior II.: az általa készített mérgek elleni Erőnlét próbák célszáma +3-mal nagyobb. **2 Kp**

További szinteken

Az előző szintek képességei közül bármelyik.

Nyargaló



A nyargalók a végtelen pusztaságok félelmet és fáradtságot nem ismerő lakói. Előbb tanulnak meg lovagolni, mint járni, és mint a mondás tartja a sír mélyére is nyeregben mennek. Mesélik, hogy a tejvérű, földet túró népek a nyargalóktól való félelmükben tanultak meg követ kő hátára halmozni, hogy legyen mi mögé elrejtőzniük. Ha így volt, hát csalatkozniuk kellett: elbújhatnak, de el nem menekülhetnek. Nincs gyorsabb, ádzább vagy veszedelmesebb ellenfél, mint a nyargalók hada.

Az évezredek során a Fütenger nomádjainak nyargalókból álló seregei számos alkalommal bizonyították fölényüket a csataréten, győzelmet győzelemre halmozva ellenfeleik felett. A közelmúlt Sámánháborúja újabb fényes bizonyítéka volt, hogy a nyargalók rászolgáltak félelmetes hírnevükre. Nyargalók azonban nem pusztán a Fütenger mélyéről vágathatnak elő. Qunisztánban, Salmeriában, de még a Padour Birodalomban is élnek olyan nemzetségek, amelyek továbbra is a régi hagyományokat követik és becsülettel mérhetik össze magukat bármely pusztai nomáddal.

Előfeltételek

Legalább 2 szintnyi Harcos alapkaszt. Lovaglás 3 fok.

Szintenkénti értékek

6 harcérték, 3 ismeretpont, 5 Kp

Ingyenes képességek

Kentaur: a nyargalók minden Lovaglás próbáját úgy kell tekinteni, mintha 10-et dobtak volna.

Fáradhatatlan: +1 Max. Ép.

Nemzedékek kegyeltje I.: +2 Mágiaellenállás.

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

1. szint

Puszták népe: Észlelés és Vadonjárás ismeretei között eloszthat 2 pontot. **1 Kp**

Kopjatörés: lovasrohamból, szálfegyverrel túlütve a sebzéséhez +k10-et adhat. **1 Kp**

Hadak útja: Helyismeret és Nyomolvasás/eltüntetés ismeretei között eloszthat 2 pontot. **1 Kp**

2. szint

Lovasíjász: lóhátról nyilazva nem szenved el az ilyenkor megszokott -15 TávT módosítót. **3 Kp**

Városlakók réme: Megfélemlítés és Harctéri gyakorlat ismeretei között eloszthat 2 pontot. **1 Kp**

Táltos I.: a karakter lova intelligensebb, erősebb és gyorsabb, mint más hátasállatok. Mozgása 40, minden tulajdonságához +1 járul, képes megérteni egyszerű parancsokat, és kevesebb pihenésre van szüksége, mint más hátasoknak. Amennyiben a ló meghal vagy eltűnik, nyargaló választhat, hogy visszakapja a képesség árát, vagy a következő kaland előtt újabb különleges hátasra tesz szert. **1 Kp**

3. szint

Pusztai telivér: a nyargaló hátasa a *Kirívás* harci manővert szabad cselekedetként hajtja végre. **3 Kp**

Lovasharc: lóhátról, gyalogos ellenfelek ellen a nyargalók +5 KT és +5 Max. és Akt Vé-t kapnak. **2 Kp**

Táltos II.: a karakter lova igazán különleges állat: Mozgása 45, minden tulajdonságához +1 járul, valamint

KT-je és Max. Vé-je +5-tel nő, komplex parancsokat is megért és őszintén kötődik a karakterhez. Amennyiben a ló meghal vagy eltűnik, a karakter választhat, hogy visszakapja a képesség árát, vagy a következő kaland előtt újabb különleges hátasra tesz szert. **2 Kp**

4. szint

Nemzedékek kegyeltje II.: Összesen +4 Mágiaellenállás. **2 Kp**

Lóra termett I.: a karakter kiválaszthat egy lóháton végrehajtható harci manővert. A manőver a végrehajtásakor minden harcérteke (KT, TávT, Max. és Akt. Vé) +5-tel nő a következő közig. **2 Kp**

Harci szellem: főcselekedet. A karakter k10 + Nyargaló szintjei számával megegyező akt. Vé-t kap. **2 Kp**

5. szint

Lóra termett II.: a nyargaló bármely, lóháton végrehajtott harci manőver végrehajtásakor harcértékei +5-tel nőnek a következő közig. **3 Kp**

Rajtaütés: teljes körös cselekedet. 1 Ichorért Mozgás értékének dupláját lemozoghatja és végrehajthat egy fegyveres támadást. A Mozgás és a támadás sorrendjét szabadon meghatározhatja. Ha a képességet lóháton hajtja végre, úgy a háttas Mozgás értéke duplázódik meg. **4 Kp**

Táltos III.: a nyargaló lova igazi mesebeli táltos paripa. Átlagembert megszegyenítő intelligenciával rendelkezik és képes kommunikálni gazdájával - ennek pontos formáját a mesélő és a játékos közösen határozzák meg, pl. beszéd, telepátia, gesztusok. Mozgása 50, minden tulajdonságához összesen +2 járul, valamint KT-je és Vé-je összesen +10-zel nő, komplex parancsokat is megért és őszintén kötődik a nyargalóhoz. Amennyiben a karakter szintlépései során erekyére tenne szert, dönthet úgy, hogy valamely tárgy helyett táltos paripája kapja meg a szintenként elosztható Kp-okból vásárolt előnyöket. Ha a ló meghal vagy eltűnik, nyargaló választhat, hogy visszakapja a képesség árát, vagy a következő kaland előtt újabb táltosra tesz szert. **3 Kp**

További szinteken

Az előző szintek képességei közül bármelyik.

Szabad lovag



Lovagnak lenni több a nehéz vasak viselésénél és gyilkos fegyverek forgatásánál. Az igaz lovagok Durius nagyúr példáját követik erényeik - hűség, bátorság, a gyengék és elesettek védelmezése és a kegyelem - gyakorlásával. A kaszt gyökerei ugyan az Egyezményes vallás földjeibe markolnak legmélyebben, de a kinyilatkoztatás szerinti 12. század végére lovagok már mindenféle megtalálhatóak, ahol hűbéri társadalmak alakultak ki.

Lovagnak lenni ugyanis költséges elfoglaltság, erényeken kívül aranyakra is szükség van hozzá. Egy lovagnak csataménekre, fényesre csiszolt páncélra, keményre edzett pajzsra és élesre fent fegyverekre van szüksége; és persze rengeteg időre, hogy a lovagi harcmodor mesterévé válhasson. A lovagok számára a megfelelő páncél és fegyverzet beszerzése nem pusztán hívság, hanem befektetés a jövőbe. Azért, hogy költséges életmódjukat fenntarthatassák, minden szabad lovag, vagyis olyan lovag, aki nem rendelkezik származása révén kiterjedt birtokokkal és vagyonnal, arra törekszik, hogy harci szolgálatait lévén tegyen szert azokra.

Előfeltételek

Legalább 3 szintnyi Harcos alapkaszt.

Szintenkénti értékek

5 harcérték, 3 ismeretpont, 6 Kp

Ingyenes képességek

Páncélos vitéz: -1 Leterheltség.

Lovagi felszerelés: a lovag ingyen kap egy átlagos állapotú lemezvértet (Vért: 6, Súly: 3, SK: 9), egy harci mént, egy kite-pajzsot (Vé: +35, távolsági Vé: +25, Súly: 1) és egy 4-es méretkategóriába tartozó fegyvert VAGY 35 tengeri aranyat.

Túlsúly: Ha a lovag által viselt felszerelés Súlya legalább 3, vagy lóháton van, sikeres támadás után a karakter Erőnlét + Atlétika vagy Ügyesség + Harctéri gyakorlat (8 + a célpont Ügyessége VAGY 8 + a célpont felszerelésének Súlya) próbát tehet. Siker esetén a célpont földre kerül.

A szabad lovagok bármely szinten megvásárolhatják a **Fegyverspecialista**, **Fegyvermester** és a **Földesúr** képességeket.

A lovagi birtok

Földesúr: A kaszt tagjainak lehetőségében áll, hogy Kp-ok segítségével és a mesélő jóváhagyásával birtokra tegyen szert. A birtok egyszerre juttatja a lovagot társadalmi ranghoz és megbízható jövedelemforráshoz. A karakter vele azonos kultúrából származó személyek befolyásolására irányuló próba dobásaihoz hozzáadhatja a lovagi birtoka szintjeinek a felét felfelé kerekítve (max. 4), és minden kaland előtt kap 3 tengeri aranyat a lovagi birtok minden szintje után, amit szabadon elkölthet. A birtokán lakó személyek a lovag alattvalóinak számítanak, személyük fölött a lovag bírói hatalommal rendelkezik. Amennyiben a karakter ranggal is rendelkezik és lovagi birtoka legalább 3. szintű elképzelhető, hogy nemesi hűbéresei is vannak.

Ha a lovag a kalandjai során elveszíti birtokát, és a mesélő úgy ítéli meg, hogy a karakternek nincs lehetősége a visszaszerzésére a következő szintlépéskor a karakter visszakapja a lovagi birtokra költött Kp-it. A képesség többször is megvásárolható. **2 Kp**

Példák lovagi birtokokra:

Földesúr I.: Egyetlen kisebb falu és környező földjei.

Földesúr II.: Több falu kiterjedt földekkel.

Földesúr III.: Piaccaal rendelkező város.

Földesúr IV.: Kisváros kikötővel.



1. szint

Lovagi eskü: a karakter és a mesélő közösen megfogalmazznak egy lovagi esküt a karakter számára. Ha a lovagot esküjével ellentétes cselekedetekre próbálják rávenni, vagy azzal ellenkező gondolatokat vagy érzelmeket próbálnak az elméjébe elültetni, +3 Mágiaellenállást kap vagy a próba célszáma +3-mal nő. **2 Kp**

Kopjatörés: lovasrohamból, szálfegyverrel túlütve a sebzéséhez +k10-et adhat. **1 Kp**

Senior: a lovag minden kaland során egyszer nem vagyoni jellegű támogatást kaphat a seniorától, amennyiben a kaland körülményei ezt lehetővé teszik. A senior személyét a játékos és a mesélő együtt határozzák meg. Ha a lovag a kalandjai során elveszíti seniorja támogatását, és nincs lehetősége a támogatás visszaszerzésére, a következő szintlépéskor képesség árát. **2 Kp**

2. szint

Vértezett I.: ha merevvértet visel +1 Vért-et kap. **3 Kp**

Lovagi fegyverzet: a lovag kiválaszthat egy hosszú kardot, egy egykezes vagy kétkezes buzogányt és egy egykezes vagy kétkezes csatabárdot. Ezekkel képes a Fegyvertörés, Roncsolás, Lefegyverzés, Horpasztás különleges manőverek alkalmazására, úgy mintha specialistiként használná őket. **2 Kp**

Heraldika: Kultúra és Helyismeret ismeretei között eloszthat 2 pontot. **1 Kp**

3. szint

Megingathatatlan: minden kör elején, ha előző köre óta nem vesztett Vé-t, kap +5 Akt. VÉ-t. **4 Kp**

Taktika: szabad cselekedet. A képesség használatának feltétele, hogy a lovag tanácsokkal lássa el a célpontot, amiket az megért. A célpont +5 KT-t vagy Max. és Akt. Vé-t kap a következő köréig. **2 Kp**

Dicső: szabad cselekedet. 1 Ichorért következő Karizma alapú próbájához +3-at kap. **2 Kp**

4. szint

Vértezett II.: ha merevvértet visel összesen +2 Vért-et kap. **2 Kp**

Lehengerlés: Vért-jét hozzáadhatja KT-jéhez. **3 Kp**

Harci mén: amennyiben jól ismert ló hátán ül Lovaglás próbáihoz még egyszer hozzáadhatja az Ügyességét (min. +2). **2 Kp**

5. szint

Pajzsfal: pajzsos Blokkolás manőverének próbájához +10-et adhat. **2 Kp**

Fegyvertörés: *Fegyvertörés* harci manővereihez +10 KT-t kap. **3 Kp**

Legázolás: a lovag által viselt vérték Súlya összesen -2-vel kisebb. A Túlsúly képesség használatakor az ellenfél földre döntését célzó próbadozásainak célszáma 6 + a célpont Ügyessége VAGY 6 + a célpont felszerelésének a Súlya. **3 Kp**

További szinteken

Az előző szintek képességei közül bármelyik.

Számszeríjász



A hadi technológia fejlődésének nem lehet megálljt parancsolni. A csatater egyben az ötletek legigazságosabb piactere is: azok a technikák, taktikák és eszközök, amelyek előnyt biztosítanak a harc során hamar elterjednek, amelyek nem; nos azokat sokszor kieszelőjűnkkel együtt földelik el. Szemlátomást a számszeríj az előbbieik közé tartozik. Nagyjából száz éve, hogy a Padour Birodalomban megalkották az első könnyen kezelhető és hordozható számszeríjakat, és mostanra a számszeríjások nélkülözhetetlenek minden magára valamit is adó világhódító seregben. Dacára pontosságának és tiszteletre méltó erejének, a számszeríj makrancos szerszám. Kezelése, karban tartása és mesteri használata odaadást és kitartást igényel. Az igazi számszeríjások életüket teszik fel mesterségük elsajátítására, és cserébe mások számára szinte hitetlen teljesítményt képesek előcsalogatni mechanikus gyilkológépeikből.

Előfeltételek

Legalább 2 szintnyi Harcos vagy Csavargó alapkaszt.

Szintenkénti értékek

5 harcérték, 3 ismeretpont, 6 Kp

Ingyenes képességek

Számszeríjász-szabály: számszeríjjal elért túlütés esetén, ha egy kockával maximális értéket dobunk, a dobást megismételhetik, és a dobások eredményét összeadhatják.

Gyakorlott mozdulat: +5 TávT mozgó célpont ellen. Kézi számszeríjat szabad cselekedettel, arbelistát és ismétlő számszeríjat kiegészítő cselekedettel töltenek újra.

Olajozott: számszeríjaik karbantartására és javítására tett Fegyverismeret és javítás próbadobásaik eredménye mindig 10.

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

1. szint

Célpont: egész körös cselekedet. +30 TávT a következő körben az első számszeríjas távtámadásához. **3 Kp**

Gyors fegyverváltás: számszeríjról 2. vagy 3. méretkategóriába tartozó fegyverre és vissza szabad cselekedettel válthat fegyvert. **1 Kp**

Zárótűz: kiegészítő cselekedet. Számszeríjjal célba vesz egy 5 méter átmérőjű területet, amelyre tisztán rálát. Ha a következő köréig erre a területre valaki vagy valami belép, reakcióként távolsági támadást adhat le rá. Ezt követő körében a karakter nem veszít el cselekedetet. **2 Kp**

2. szint

Lövés és mozgás: *Mozgás és lövés* főcselekedetet módosító nélkül hajthat végre. **3 Kp**

Számszeríjas védekezés: egész körös cselekedet. Számszeríjjal a kézben +30 Akt. és Max. Vé-t kap a következő köréig. **2 Kp**

Támogatás: közelharcot folytató célpont ellen nem kap TávT módosítót. Ha a játékosok alkalmazzák a *Zsírfolt csatater* opcionális szabályt közelharcot folytató ellenfél ellen 10-zel kevesebb TávT büntetést kap. **3 Kp**

3. szint

Pavéze-állítás: pavéze pajzsok, vagy közel emberi méretű terepakadályok fedezékében +30 Táv. Vé-t és +10

Akt. és Max. Vé-t kap. **2 Kp**

Döfőorr: A számszeríja +5 KT-t és Vé-t kap. A számszeríj közelharc sebzése k6+1. **2 Kp**

Veterán: Fegyverismeret és javítás és Harctéri gyakorlat ismeretei között eloszthat 2 pontot. **1 Kp**

4. szint

Célpont II.: kiegészítő vagy egész körös cselekedet. Ha a képességet kiegészítő cselekedetként használja +20 TávT-t, ha egész körös cselekedetként használja +30 TávT-t kap a következő körben első számszeríjas távtámadásához. **3 Kp**

Elmélyült koncentráció: 1 Ichorért, ha kétszer annyi időt szán egy feladatra, mint amennyi minimálisan szükséges lenne Ügyesség, Érzékelés vagy Lelkierő alapú próbájához +5-öt adhat. **4 Kp**

Edzettség: +2 Max. Ép. **4 Kp**

5. szint

Különleges lövedékek: elkészítheti az alábbi különleges lövedékeket. Egy lövedék elkészítése kb. fél órát vesz igénybe.

Szakállas lövedék - túlütéskor +1 Ép-t sebez.

Páncéltörő lövedék - túlütéskor a célpont merevvértjének Súlyát +1-gyel növeli.

Szilánkos lövedék - becsapódáskor a lövedék szilánkosra törik. Merevvérték Vért-je duplán érvényesül a lövedék ellen, viszont túlütést követően a több apró szilánkot nehezebb eltávolítani, és amennyiben van a lövedéken méreg, az könnyebben a véráramba jut így. A célpont -2-vel dobja Méregellenállását. **4 Kp**

Második esély: reakcióként használható szabad cselekedet. Sikertelen távolsági támadást követően, ha a célpont 5 méteres közelében tartózkodik valaki a karakter újabb távolsági támadást tehet ez ellen a második célpont ellen. **4 Kp**

Csak a fejét, hogy meg ne sántuljon: túlütés esetén, ha a sebzés több, mint a célpont Max. Ép-inek a fele, a célpont egyik keze vagy lába (a játékos dönti el melyik) lebénul. **3 Kp**

További szinteken

Az előző szintek képességei közül bármelyik.

Tolvaj



Ahol akad, amit érdemes ellopni, olyan is lesz, aki ellopja. Rejtett, elzárt, védett vagyon: egy tolvajt semmi sem tarthat sokáig távol a céljától. A kaszt tagjai sötétben hangtalan osonó betörők, sebes kezű zsebesek, vagy olykor, ha nincs más megoldás, áldozatukra hirtelen lecsapó rablók egyaránt lehetnek. A közös bennük mindössze annyi, hogy ami az egyelőre másé, hamarosan az övék lesz.

Előfeltétel

Legalább 2 szint Komédiás vagy Csavargó alapkaszt

Szintenkénti értékek

3 harcérték, 5 ismeretpont, 6 Kp

Ingyenes képességek

Meglepetés I.: +10 KT *meglepetésszerű* és *bátulról* leadott támadásokhoz.

Utcagyerek: mások lerázására vagy titkos, alvilági helyek megtalálására tett próbáihoz +2-t adhat.

Puha léptek: reakcióként használható szabad cselekedet. 1 Ichorért megismételheti egy Lopódzás próbáját.

A kaszt tagjai az adott szinteken hozzáférést nyernek a következő képességekhez:

1. szint

Ügyes: Kézügyesség és Mechanika ismeretei között eloszthat 2 pontot. **1 Kp**

Észrevétlen: Nyomolvasás/eltüntetés és Lopódzás ismeretei között eloszthat 2 pontot. **1 Kp**

Hasznos holmik: a tolvaj ruházata mindig tartogat meglepetéseket. Elővehet a ruházata rejtett részeiből bármilyen átlagos minőségű, nem-mágikus tárgyat, amely elfér a zsebeiben (pl. ráspoly, ék, tűr), akkor is, ha az nem szerepel a felszereléslistáján, feltéve, ha kifizeti a tárgy adott helyen érvényes árát. **4 Kp**

2. szint

Sikamlós: ellenfelei nem használhatnak *Alkalom szülte támadás*-t ellene. **3 Kp**

Felismerhetetlen: Álcázás és Hamisítás ismeretei között eloszthat 2 pontot. **1 Kp**

Rejtett pengék: A tolvaj ruházatába, hajába, felszerelésébe rejtett, 1-es vagy 2-es méretkategóriába tartozó rejtett fegyverét szabad cselekedetként ránthatja elő és ilyenkor első támadása *meglepetésszerű*. A képességet a Hasznos holmik képességgel együtt is lehet alkalmazni. **3 Kp**

3. szint

Sebes sebzés I.: főcselekedet. 1 Ichorért a karakter 1-es vagy 2-es méretű tartozó közelharc fegyverrel két támadást adhat le ugyanazon ellenfél, vagy közvetlenül egymás mellett tartózkodó ellenfelek ellen. **3 Kp**

Szélahámos: Mellébeszélés és Sárm ismeretei között eloszthat 2 pontot. **1 Kp**

Könnyedén: ha a tolvaj felszerelésének Súlya 0 Akt. és Max. Védelméhez hozzáadhatja az Ügyességének háromszorosát (min. 5). **4 Kp**

4. szint

Meglepetés II.: +10 KT *meglepetésszerű* és *hátról* leadott támadásokhoz. Ha meglepetésszerű vagy hátról leadott támadással túlüt sebzése +k6-tal nő. **2 Kp**

Csapdafelfedezés: csapdafelfedezésre és hatástalanításra, illetve titkos ajtók, vagy más rejtett tárgyak meg-



találására és a titkos ajtók kinyitására tett próbáihoz a tulajdonságának dupláját (min. +2) adhatja hozzá. **2 Kp**

Ártatlanság: reakcióként használható szabad cselekedet. 1 Ichorért megismételheti Mellébeszélés próbáját. **3 Kp**

5. szint

Sebes sebzés II.: főcselekedet. A karakter 1-es vagy 2-es méretkategóriába tartozó közelharc fegyverrel két támadást adhat le ugyanazon ellenfél, vagy közvetlenül egymás mellett tartózkodó ellenfelek ellen. **5 Kp**

Fürge: +2 Kezdeményezés. +5 Mozgás. **3 Kp**

Itt sem vagyok: szabad cselekedet. 1 Ichorért a tolvaj láthatatlanná válik, nála lévő tárgyaival egyetemben, annyi körre, mint a Tolvaj kasztjainak a szintje. A képesség hatása azonnal megszűnik, ha megszólal, varázsol vagy támadást hajt végre. Az általa elhagyott tárgyak pár másodperc elteltével újra láthatóvá válnak. A képesség metamágiával megszüntethető. Erőssége megegyezik a Tolvaj szintjeinek számával. **4 Kp**

További szinteken

Az előző szintek képességei közül bármelyik.

Párbajhős

tapasztalati varázshasználó kaszt



Párbajhős, nem harcos. Ezt a megkülönböztetést a kaszt tagjai kikérik maguknak, és jó okkal. Ahogy mondják: egy nehéz tárgyat lóbálva sérüléseket okozni még az állatok is képesek. Egy rapírral, minden kard közül a legelőkelőbbel, táncot járni egy ellenféllel, szabályok korlátozta körülmények között, nemes cél érdekében; ehhez már kultúra kell. Azért persze nem túl szigorúak annak meghatározásakor, hogy mi számít kultúrának. A párbajhősök sokszor egyensúlyoznak, rájuk jellemző könnyedséggel, a királyok etikett által uralt udvarai és a kikötői kocsmák világa között. Hasonló rugalmassággal állnak a nemes célok kérdéséhez is, és szemrebbenés nélkül képesek megindokolni, hogy egy felfuvalkodott, otromba kereskedő megszabadítása a büszkeségétől és a vagyonától épp úgy a nemes célok közé tartozik, mint a bajba került szépségek megmentése.

A párbajról

A párbaj Faria számos kultúrájában igen fontos, a törvények szemében elfogadott státusza és komoly tekintélye van. A párbajképes emberek körét szokásjog szabályozza, és azt is, hogy milyen sérelmek miatt és formaságok között lehet párbajra hívni valakit.

Egy párbajra való jogos felhívást becsületvesztés nélkül csak sikeres Intelligencia + Kultúra ellenpró-

bával lehetséges. A kihívás intézőjének próbadobásához ráadásul +2 járul. Ha a visszautasítást tevő karakter elveszíti az ellenpróbát a következő hónap során Karizma alapú próbáihoz, amennyiben annak célpontja őt ismeri, -1 járul.

A kihívott fél előjoga kitűzni a párbaj helyét, idejét és célját. Párbajok helyének előszeretettel választanak eldugott, kihalt helyszíneket, hogy csökkentsék az esélyét az esetleges közbeavatkozásoknak. A párbaj célja általában nem az ellenfél megölése, bár a résztvevők pusztán részvételükkel bizonyítják, hogy akár életüket is hajlandóak kockáztatni becsületük védelmében. Ennek megfelelően a párbajokat legtöbbször “első vérig”, játéktechnikai értelemben az első elszenvedett Ép sérülésig vívják.

Bár a szabályok ezen a téren általában megengedőek, az igazi párbajfegyvernek a rapírok és a török számítanak, aki másfajta fegyverrel áll ki párbajozni biztos számíthat pár gúnyos félmosolyra a jelenlévők részéről. A párbajozók fegyverei között 1 méretkategóriánál nagyobb különbség nem lehet. A párbajozók vérteteket és pajzsokat sem használhatnak.

Előfeltételek

1 szintnyi Harcos, Csavargó és Komédiás alapkaszt. Fegyvermestere lenni egy rapír típusú fegyvernek.

Szintenkénti értékek

5 harcérték, 3 ismeretpont, 6 Kp

Ingyenes képességek

En garde: szabályos párbaj közben +5 KT-t, Akt. és Max. Vé-t kap.

Stílus: ismernek egyet az alábbi párbajstílusok közül. Ha több stílust is megtanultak minden kör elején eldönthetik melyik stílust alkalmazzák az adott körben.

Párbajtőr: egy rapír típusú fegyverük harcértékei között eloszthatnak +5 harcértéket.

A párbajhősök bármely szinten megvásárolhatják az alábbi stílusokat, valamint a kaszt adott szintjein hozzáférést nyernek a következő képességekhez.

Párbajstílusok

Di Mazo stílus: erősebbik kezében rapírral, gyengébbik kezében háritó törrel *Kettős védelem* kiegészítő cselekedet alkalmazásakor a következő támadásakor a két fegyvere KT-jét is összeadhatja. A stílus mesterei

további +5 KT-t és Vé-t kapnak *Kettős védelem* alkalmazásakor. **3 Kp**

de Toblem stílus: a stílus alkalmazói tradicionális hosszú palástjuk takarásából indítanak támadásokat és annak lebegését ellenfeleik megzavarására használják. Minden harci kör elején eldönthetik, hogy KT vagy Vé értékükhöz kívánnak +5-t adni. A stílus mesterei +10-et adhatnak választott értékükhöz. Minden alkalommal, amikor ellenfelük őket célzó támadása több, mint 50-nel elvétí aktuális Vé-jüket a következő támadásuk *Meglepetésszerű*-nek számít. **3 Kp**

Monesi stílus: erősebbik kezében rapírral, gyengébbik kezében törrel küzd. *Ismétlő csel* kiegészítő cselekedet alkalmazásakor fegyverének sebzéséhez +2 járul. A stílus mesterei ezen túl még +10 KT-t is kapnak. **3 Kp**

Suvenus stílus: A párbajhős harc közben folyamatos hecceléssel kizökkenti ellenfelét, és meggondolatlan mozdulatokra veszi rá. Minden harci körben egy szabad cselekedettel *Karizma (7)* próbát tehet. Az ellenfél Akt. Vé-je a sikeresség mértékével csökken. A stílus mesterei számára a próba célszáma 5. **3 Kp**

Nyssen stílus: a párbajhős kivárára játszik, és az elmentadásokra helyezi a hangsúlyt. A körben utolsóként cselekszik. Ha egy ellenfél sikertelen közelharc támadást hajt végre a párbajhős ellen, ellene a következő közelharc támadásához +10 KT járul. A stílus mesterei megtanulják kihasználni az ellenfeleik egymást követő sikertelen támadásait. Minden, a stílus mestereit célzó, egymást követő sikertelen közelharc támadás után a párbajhős további +10 KT-t kap (max. +30) a következő támadásához. **3 Kp**

1. szint

Hetyke: Meggyőzés és Megfélemlítés ismeretei között eloszthat 2 pontot. **1 Kp**

Mano-a-mano: ha egyetlen ellenfél ellen harcol, és egyikük sem kap támogatást a párbajhős +5 KT és Vé-t kap. **3 Kp**

Testőr: ha egy másik személy vélt vagy valós védelmében küzd +5 KT és Vé-t kap. **2 Kp**

2. szint

Kreatív mozgás: kiegészítő cselekedet. Minimum Mozgás értékének felét lemozogja. Ha a megtett út legalább két akadályozó tereptárgyat (asztal, korlát, láda, kidőlt fatörzs stb.) tartalmaz +10 Vé-t kap a következő

körig. Ezalatt nem lehet *alkalomszerűen* támadni. **3 Kp**

Egy mindenkiért: ha célpontját előző köre óta más is támadta +10 KT-t kap. **3 Kp**

Mindenki egyért: minden körben a második öt célzó támadástól kezdve +10 Akt. és Max. Vé-t kap. **3 Kp**

3. szint

Megtévesztő támadás: +5 KT *Ismétlő csel* alkalmazásakor. **2 Kp**

Egyet előre, kettőt hátra: két körös cselekedet. Az első körben végrehajt egy közelharc támadást, majd hátrálva védekezni kezd, amit a következő körben is folytat, ami alatt legalább 3 métert hátrál. Közelharc védelme mindkét körben +20-szal nő. **1 Kp**

Kihívás: főcselekedet. Egy célpontot párbajra hív, akár harc közben is. Célpontja, ha visszautasítja a kihívást és elveszíti az ellenpróbát -5 KT-t kap a harc végéig. A párbajhős *Intelligencia + Kultúra* ellenpróbájára +2 bónuszt kap. **2 Kp**

4. szint

Savant: *Kultúra* és *Sárm* ismeretei között eloszthat 2 pontot. **1 Kp**

Párbajmester I.: egy már ismert párbajstílus mesterévé válik. **3 Kp**

Lendületből: ha akrobatikus mozdulatokkal „érkezik meg” egy harcba (pl. kötélről lendülve, ablakon átszalátózva, lóról levetődve stb.) az első harci körben +10 KT, Akt. és Max. Vé-t kap. **2 Kp**

5. szint

Kardrántás: főcselekedet. Csak a karakter legelső támadása lehet egy harcban, ha fegyvere nincs kézbe véve a támadás előtt. Fegyvert ránt és lead egy közelharc támadást +10 KT-vel. **2 Kp**

Párbajmester II.: egy újabb, már ismert párbajstílus mesterévé válik. **3 Kp**

Villámgyors kezek: főcselekedet. 1 *Ichorért* rapír típusú fegyverrel 2-t támad és +1 sebzést kap. **3 Kp**

További szinteken

Az előző szintek képességei közül bármelyik.

Udvaronc

szakrális és tapasztalati varázshasználó kaszt



Mosoly mögé rejtett ártó szándék, udvariassággal lepuzzelt gyilkos megjegyzések, fülbe suttogott mérgezett szavak, ezt kínálják az udvaroncok. Amerre csak nagyurak és hatalmasok élnek, megtalálják helyüket azok is, akik uruk palástján másznak a magasba. Céljaik sokfélék lehetnek: vagyon, megbecsülés, hatalom, túlvilági jutalom; ami közös bennük, hogy bármit megtesznek, hogy elérjék. Méreg, rejtett penge, lélekbe látó jó tanács, egyre megy, amíg az előre mozdítja az udvaronc ügyét.

Előfeltételek

Karizma 2, Intelligencia 2, Sárm 2, Kultúra 3, Meggyőzés vagy Mellébeszélés 2

Szintenkénti értékek

2 harcérték, 5 ismeretpont, 7 Kp

Ingyenes képességek

Pártfogó: pártfogója (pl. egy hadúr, uralkodó, kereskedőherceg) támogatással látja el az udvaroncot. Az udvaronc minden szintlépéskor Udvaronc kaszt szint-

jének ötszörösét kapja tőle tengeri aranyban. Ha a karakter elveszíti pártfogója bizalmát a következő kaland előtt pártfogót választhat magának.

Ranglétra: Rang, Jövedelemforrás és Szövetséges képességeket féláron vehetik fel vagy fejleszthetik (felfelé kerekítve). Ha a képesség ára 1 Kp, úgy 1 Kp-ért kétszer vásárolhatja meg a képességet.

Behízélgés: Sikeres Karizma + Sárm (7 + a célpont Lelkiereje) próbával a célponttal szembeni Karizma alapú próbáihoz +2-t adhat, addig amíg a karakter vagy szövetségesei nem cselekednek olyat, amelyről a célpont azt gondolja, hogy az őt hátrányosan érintette.

Az adott szinten hozzáférnek az alábbi képességekhez:

1. szint

Kegyenc I.: Sárm és Meggyőzés ismeretei között eloszthatnak 2 pontot. **1 Kp**

Nevelő: +4 ismeretpont. **2 Kp**

Titkok őrzője I.: +2 Mágiaellenállás. **2 Kp**

2. szint

Belépő: főcselekedet. A cselekedet akkor alkalmazható, amikor megérkezik egy legalább 5 fős társasághoz. Sikeres Karizma (7) próbával a társaság minden tagjának figyelme rá irányul a sikeresség mértékével egyenlő körig és Érzékelés alapú próbadozásaihoz -3 adódik. Ezen idő alatt a karakter Karizma alapú dobásaihoz +2 járul a társaság tagjaival szemben. **2 Kp**

Veszélytelen: reakcióként használható szabad cselekedet. 1 Ichorért a jelenet végéig, ha nincs nála látható fegyver az ellenfelek az udvaronctól különböző célpontot támadnak, amennyiben erre képesek. Ha támadást kísérel meg az ellenfelek közül bárki ellen, vagy menekülni próbál, a képesség hatása megszűnik. **4 Kp**

Rejtett pengék: Az udvaronc ruházatába, hajába, felszerelésébe rejtett, 1-es vagy 2-es méretkategóriába tartozó rejtett fegyverét szabad cselekedetként ránthatja elő és ilyenkor első támadása *meglepetésszerű*. **3 Kp**

3. szint

Kegyenc II.: Mellébeszélés és Lélektan ismeretei között eloszthat 2 pontot. **1 Kp**

Sármőr: reakcióként használható szabad cselekedet. 1 Ichorért megismételheti Sárm próbáját. Sárm ismeretét időmegkötés nélkül használhatja. **4 Kp**



Titkok őrzője II.: összesen +5 Mágiaellenállás. **2 Kp**

4. szint

Méregkeverő: Méregkeverés és semlegesítés valamint Gyógyszer és ajzószer készítés ismeretei között eloszthat 2 pontot. Fegyveres támadásai a továbbiakban +1 Ép sebzést okoznak minden élőlénynek. **2 Kp**

Titkok őrzője III: összesen +10 Mágiaellenállás. **2 Kp**

Itt sem vagyok: reakcióként is használható szabad cselekedet. 1 Ichorért az udvaronc láthatatlanná válik, nála lévő tárgyaival egyetemben, annyi körre, mint az Udvaronc kasztjainak a szintje. A képesség hatása azonnal megszűnik, ha megszólal, varázsol vagy támadást hajt végre. Az általa elhagyott tárgyak pár másodperc elteltével újra láthatóvá válnak. A képesség metamágiával megszüntethető. Erőssége megegyezik az Udvaronc szintjeinek számával. **4 Kp**

5. szint

Titkok ismerője: szabad cselekedet. 1 Ichorért, ha előzőleg legalább egy órán keresztül társalgott egy karakterrel, és sikeres Karizma + Sárm (8 + a célpont Lelkierije) próbát tesz feltehet egy eldöntendő kérdést az célponttal kapcsolatban. A kérdésre a mesélőnek

őszintén kell válaszolnia. **5 Kp**

Alázatos szolgád: 1 perc hosszú cselekedet. 1 Ichorért sikeres Karizma + Meggyőzés vagy Mellébeszélés (10 + a célpont Lelkierije) próbával elültethet egy gondolatot a célpont fejében. A célpont nem fogja tudni, hogy a gondolat mástól származik. Ha a gondolat cselekedetre ösztönöz (pl. el kellene utaznod a városból) a célpont ösztönösen megteszi azt, kivéve ha evvel ártalmat okoz magának vagy szeretteinek. A hatás annyi napig tart, mint a karakter Udvaronc szintjeinek száma. A célpont a továbbiakban gyanakodhat a gondolat eredetét illetően, ha az illogikusnak vagy személyiségtől idegennek tűnik a számára. **5 Kp**

Átjáró: egész körös cselekedet. 1 Ichorért átjárót nyithat maximum 1 méter széles falakon, ha 48 órán belül látta a fal mindkét oldalát. Az átjáró látható, de fizikai megjelenéséről a mesélő és a játékos döntenek. Az átjárót csak azok használhatják, akiknek az udvaronc megengedi, vagy sikeres Lelkierő (5 + a karakter Udvaronc szintjeinek száma) próbát tesznek. Az átjáró annyi percig marad megnyitva, amennyi a karakter Udvaronc szintjeinek száma. **4 Kp**

További szinteken

Az előző szintek képességei közül bármelyik.

Trubadúr

tapasztalati varázshasználó kaszt



Faria civilizált udvaraiban kifinomult daloktól hangoznak a főúri csarnokok. Hercegek és nagyurak jóvoltából költők és dalnokok százai zenélnek lovagi hőstettekről, udvari szerelemről és a papok bölcsességéről. A trubadúrok, holmi komédiásokkal vagy az út porától szennyes, tehetségüket aprópénzre váltó utazó zenészekről eltérően, a költészetnek, a szépségnek és a hírnévnek élnek. Habár természetük folytán leggyakrabban inkább megzenésítői csupán a nagy tetteknek, de azért nem esik ritkaságszámba a hősi eposzok főszereplőjévé avanszált trubadúr sem.

Előfeltételek

Legalább két szintnyi Komédiás alpkaszt. Katarzis képesség. Előadás (bármely hangszer) 2, Hangmágia ismerete.

Szintenkénti értékek

2 harcérték, 3 ismeretpont, 4 Max. Vp és 5 Kp.

Ingyenes képességek

Pártfogó: pártfogója (pl. egy hadúr, uralkodó, kereskedőherceg) támogatással látja el az udvaroncot. Az udvaronc minden szintlépéskor Udvaronc kaszt szint-

jének ötszörösét kapja tőle tengeri aranyban. Ha a karakter elveszíti pártfogója bizalmát a következő kaland előtt pártfogót választhat magának.

Kitűnő emlékezet: szabad cselekedet. 1 Ichorért a karakter következő Intelligencia alapú próbájához Intelligenciája dupláját (min. +2) adhatja hozzá.

Színpadra született: Ha a trubadúrt rendszeres társaságán (pl. a JK-k vagy épp az őt támogató előkelő családja) túl legalább 3 személy követi figyelemmel a tevékenységét próbadobásaihoz +1, KT és Vé értékéhez +5 járul. Ha legalább 20 személy követi figyelemmel próbadobásaihoz +2, KT és Vé értékéhez +10 járul.

A trubadúrok a kaszt adott szintjein hozzáférést nyernek a következő képességekhez:

1. szint

Kegyenc I.: Sárm és Meggyőzés ismeretei között eloszthat 2 pontot. **1 Kp**

Estampida: fenntartható teljes körös cselekedet. 1 Ichorért a karakter hangosan előad egy estampida dalt és Karizma + Előadás próbát tesz. A hallgatóság minden tagja, akinek Mágiaellenállása kisebb, mint a próba eredménye legyűrhetetlen késztetést éreznek a vad, heves táncolásra amíg a dal tart. Ezalatt minden körben egy főcselekedetet táncolásra fordítanak. A képesség fenntartása a második körtől körönként 1 Vp-be kerül és a trubadúr csak szabad cselekedetek végrehajtására képes mellette. **3 Kp**

Alba: A karakter hangosan előad egy legalább 1 perc hosszú alba dalt hajnalhasadáskor és visszakap +2 Ichort. **4 Kp**

2. szint

Belépő: főcselekedet. A cselekedet akkor alkalmazható, amikor megérkezik egy legalább 5 fős társasághoz. Sikeres Karizma (7) próbával a társaság minden tagjának figyelme rá irányul a sikeresség mértékével egyenlő körig és Érzékelés alapú próbadobásaihoz -3 adódik. Ezen idő alatt a karakter Karizma alapú dobásaihoz +2 járul a társaság tagjaival szemben. **2 Kp**

Millió hang, millió arc: Hangutánzás és Álcázás ismeretei között eloszthat 2 pontot. **1 Kp**

Tragikus I.: ha hangos énekkel kíséri Érzelem típusú varázslatait azok varázslási ideje min. 1 kör lesz és az időtartama annyi bónusz körrel egészül ki, amennyi a



karakter Trubadúr szintjeinek a száma. Ezen idő alatt a trubadúrnak végig fennhangon énekelnie kell, ami egy kiegészítő cselekedetbe kerül körönként. **2 Kp**

3. szint

Udvári szerelem: A karakter kiválaszt egy célpontot és előad egy hozzá címzett legalább 1 perc hosszú szerelmes költeményt. 1 Ichorért sikeres Karizma + Előadás (9) próbával visszakapja összes elköltött Vp-jét. **4 Kp**

Regék ismerője: Történelemismeret és Előadás ismeretei között eloszthat 2 pontot. **1 Kp**

Devinalh: egész körös cselekedet. A képesség használatakor a trubadúr egyszerre két dalt énekel, tökéletes összhangban: egyet, amelyet szinte mindenki hall, és egy devinalh dalt, amelyet csak a célpontok. A képességnek egyszerre maximum annyi célpontja lehet, mint Trubadúr szintjeinek száma. A trubadúr képes dalszöveget rögtönözni is, és így bármilyen üzenetet képes titokban célba juttatni. **2 Kp**

4. szint

Sirventes: egész körös cselekedet. A trubadúr maró gúnyba mártott, szatirikus énekével felingerli és ki-

zökkenti nyugalmából a célpontját. Sikeres Karizma + Előadás (8 + a célpont Lelkierje) próbával a célpont Mágiaellenállását a jelenet végéig a sikeresség mértékével csökkenti. 1 Ichorért próbájához +3-at adhat. Egy célpontra egyszerre egyszer hathat a képesség. **3 Kp**

Bonyolult dalok: a karakter képes az összes komplex Hangmágia alkalmazására, akkor is, ha a varázslat többi mágiatípusát nem ismeri. **2 Kp**

Tragikus II.: ha hangos énekkel kíséri Érzelem típusú varázslatait azok varázslási ideje min. 1 kör lesz és az időtartama annyi bónusz körrel egészül ki, amennyi a karakter Trubadúr szintjeinek a száma. Ezen idő alatt a trubadúrnak végig fennhangon énekelnie kell, ami egy kiegészítő cselekedetbe kerül körönként. Az így létrehozott varázslat költsége -1-gyel csökken (min. 1). **2 Kp**

5. szint

Partimen: A karakter előad egy legalább 1 perc hosszú partimen dalt egy másik karakterrel közösen. Az előadás során kérdés-válasz formában egy logikai dilemmát és annak megoldását adják elő. 1 Ichorért a trubadúr és előadótársa Intelligencia + Előadás próbát tesznek és eredményeiket összeadják. Ha az összeg 15-öt meghaladó értékét ezt követően egyikőjük hozzáadhatja következő Intelligencia alapú próbadozásához. **3 Kp**

Descort: fenntartható főcselekedet. A karakter előad egy erősen disszonáns és diszharmonikus descort dalt. 1 Ichorért a trubadúr Karizma + Előadás próbát tesz. Ha valaki a dalt hallva varázsolni próbál Lelkierő + Elemkontroll próbát kell tegyenek a trubadúr próbájának eredménye ellenében. Vétés esetén a varázslatuk alap költsége (tehát nem végösszege, hanem a varázslat leírásában szereplő költség) a vétés mértékével nő, és 1 Ép-t sebződnek. A képesség fenntartása minden körben 1 főcselekedetébe, és 1 Vp-be kerül. **4 Kp**

Gap: főcselekedet. A karakter egy gap dallal dicsekvő kihívást intéz egy célpont ellen. Ha a célpont következő, a trubadúrt célzó támadása vagy varázslata célt téveszt, a trubadúr a jelenet végéig +5 KT-t és Vé-t kap. Ha a képesség használatát követő körben a célpont támadása vagy varázslata eltalálja a trubadúrt az összes korábban szerzett bónusz elveszik. **3 Kp**

További szinteken

Az előző szintek képességei közül bármelyik.

Adrasteia úrnő követője

szakrális varázshasználó kaszt



Adrasteia úrnő, az Egyezményes vallás alapító istennője, a szerelem, a csábítás, a világi élvezetek és a művészetek úrnője, az Örök Múza, emberek milliói által imádott istennő. Követői közül sokan maguk is ünneplelt művészek, templomainak csodájára járnak a hívek és hitetlenek egyaránt. A legszebb szobrok, freskók, faragványok szinte mind Adrasteia kultuszhelyeit ékesítik. A nagyvárosok fesztiváljai és a falvak multságai egyaránt Adrasteia ünneplésére adnak okot a hívek és a kikapcsolódásra vágyók számára. De Adrasteia követői adják áldásukat az friss házásokra és az ifjú gyermekek-re is, hogy életüket egészség és boldogság kísérje.

De Adrasteia az Enyhet Adó is, akinek papjai sebeket gyógyítanak, gabonát érlelnek és elmulasztják a lelki bánatot. Az egyszerű nép mindennapi gondokkal küszködő gyermekei leggyakrabban bizony Adrasteiát találják meg sirámaikkal, mert tudják, hogy nála együttérzésre és segítőkészségre lelnek. Adrasteia úrnő követői inspiráló lelki vezetők is lehetnek, akik úrnőjük-höz méltó módon akár teljes közösségek múzsáiként is szolgálnak a jobbra válás felé vezető úton.

A Múza ereklyéi

Adrasteia úrnő és jeles követői az évszázadok során számos szent ereklyét hagytak hátra, amelyek inspirá-

cióul szolgálhatnak a legújabb nemzedékek számára. A karakter a kaszt első szintjén hozzájut egy ilyen ereklyéhez, amely segítségével ő is képes inspirációt nyújtani másoknak. Ennek kifejezésére a Múzsapontok szolgálnak. Szintenként 2 Kp-ért +1 Max. Múzsapontot vásárolhat. Ezeket a pontokat a karakter elhasználhatja saját Előadás és Képzőművészetek, illetve mások bármely ismeretpróbájának javítására egy kiegészítő cselekedettel. Minden Múzsapont +1 bónuszt biztosít a célpont következő egy ismeretpróbájához. Egy próbához maximum annyi bónuszt biztosíthat, mint Adrasteia úrnő követője szintjeinek száma. Az elköltött Múzsapontokat a kegyelt a képességek leírásánál szereplő módokon szerezheti vissza, továbbá valahányszor az ereklyét használva Előadás vagy Képzőművészetek próbáján legalább 9-es értéket ér el visszakap 1 elköltött Múzsapontot, 7-esnél rosszabb eredmény esetén viszont elveszít 1-et.

Előfeltételek

2 szintnyi Igazhitű alapkaszt és 1 szintnyi Komédiás alapkaszt. Élet és Érzelmek varázslattípusok ismerete.

Szintenkénti értékek

5 Hit pont, 3 ismeretpont, 6 Kp

Ingyenes képességek

Adrasteia étke: egész körös cselekedet. 1 Ichorért k6+Lelkierő személy számára egy étkezésre elegendő ételt és italt teremt. Aki ebből eszik 1 Ép-t gyógyul.

Inspiráló: +2 Max. Múzsapont.

Művészetek párfogója: Valahányszor Karizma + Előadás vagy Ügyesség + Képzőművészet próbát tesz Hit pontokat tud visszaszerezni, a próba eredményétől függően.

6 vagy annál kevesebb: a karakter önbizalma meginog. Akt. Hit pontjainak a száma 0 lesz, és mindaddig nem lehet több, amíg a próbát sikeresen meg nem ismétli.

7-8: Nem történik semmi.

9+: annyi Hit pontot szerez vissza, amennyivel a próba meghaladja a 8-at.

Adrasteia szólítása: a kaszt első szintjén Max. Vp-it Max. Hit pontokra válthatja. Szakrális mágiahasználatának szintje eggyel nő.

Adrasteia úrnő követői a kaszt adott szintjein hozzáférést nyernek a következő képességekhez:

1. szint

Érzelmek úrnője I.: a karakter számára az *Érzelmek felerősítése* varázslat költsége 1, az *Érzelmek kioltása* és az *Érzelmek átirányítása* varázslatok költsége pedig 2. Ha boldogságot, csodálatot, vágyat vagy szerelmet erősít fel, vagy undort, szomorúságot, irigységet vagy unalmat olt ki visszacap egy Múzsapontot. **3 Kp**

Gyönyör: 1 Ichorért szexuális stimulációval visszaserzi Hit pontjait és Vp-it, valamint 2 Múzsapontot. **1 Kp**

A múzsa csókja: Előadás és Képzőművészetek ismeret használatakor annyi Múzsapontot kap vissza amennyivel a próba értéke meghaladta a 8-at. **4 Kp**

2. szint

A csábítás istennője I.: +1 Karizma. **3 Kp**

Adrasteia könyörülete I.: Gyógyszer és ajzószer készítés valamint Orvoslás ismeretei között eloszthat 2 pontot. **1 Kp**

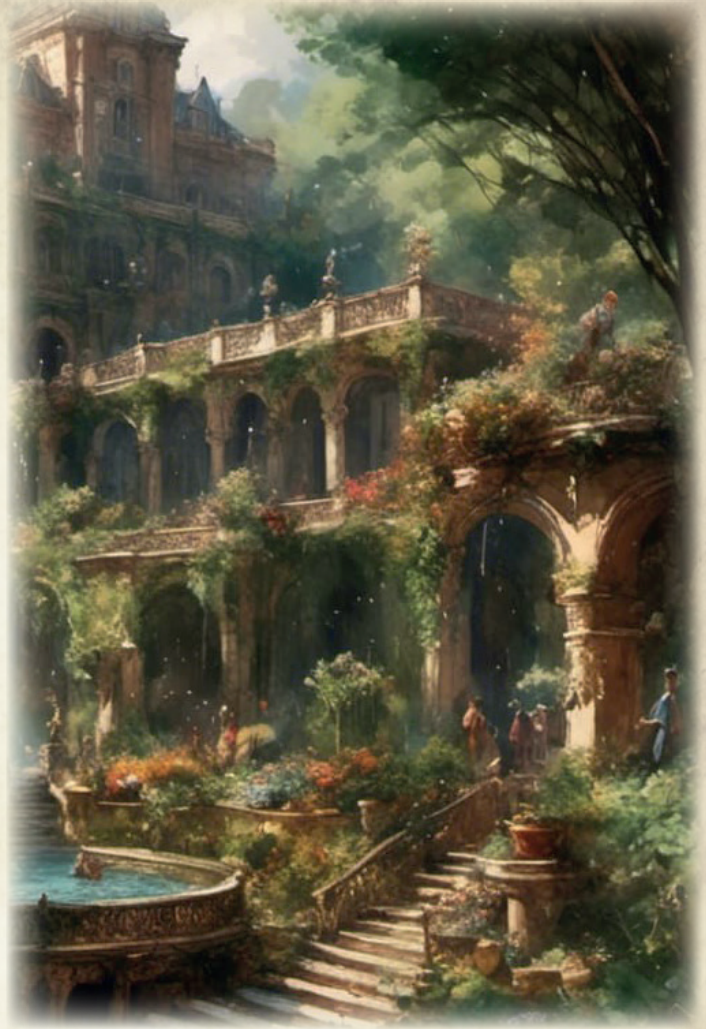
Lenyűgözés I.: A *Katarzís* képességet Múzsapontok visszaszerzésére is használhatja, ilyenkor 1 Ichorért 3 Múzsapontot kap vissza. **2 Kp**

3. szint

A szerelem nevében: egész körös cselekedet. 1 Ichorért a célpont a következő nap során +10 KT kap, ha a karaktert harcban védelmezi. A mesélő dönti el mikor érvényes a bónusz, de pl., ha célpont karakter és a karakter együtt harcolnak és célpont karakter számára egyértelmű, hogy ellenfele alkalomadtán a követő ártalmára is lenne, jogosult a bónuszra, még akkor is, ha ellenfele eddig még nem ártott a karakternek. **3 Kp**

A Múzsa eszközei I.: szent ereklyéjét használva létrehoz egy műalkotást, amely képes magába fogadni egy varázslatot, amit a karakternek az alkotás közben létre kell hoznia. A varázslatot és pontos paramétereit a műalkotás elkészítésekor határozza meg. Az alkotás során a műalkotás fajtájának megfelelő próbát tehet 9-es célszámra. A műalkotásba foglalható varázslat költsége a próba sikerességének mértékével csökken. A varázslat a műalkotás megérintésével előhívható egy kiegészítő cselekedettel. Ezt követően a műalkotást elveszíti különleges képességeit. Egy karakternek egyszerre egy varázslatot tartalmazó műalkotása lehet. **4 Kp**

Mecénás I.: A karakter havonta annyi tengeri arany jövedelemben részesül, mint Előadás vagy Képzőművészetek ismeretének a foka (amelyik a magasabb), és minden szintlépéskor megkapja ennek ötszörösét. **2 Kp**



4. szint

A csábítás istennője II.: összesen +2 Karizma. Naponta egyszer egy Karizma alapú próbadobását újra dobhatja. Sárm ismeretét időmegkötés nélkül alkalmazhatja. **4 Kp**

Adrasteia könyörülete II.: a karakter számára a *Kézrántétel* varázslat költsége 1, a *Gyógyítás*-é pedig 2. Amennyiben legalább 5 Ép-t gyógyít ezekkel a varázslatokkal egy célponton visszacap 1 Múzsapontot. **4 Kp**

Közös öröm: jelenet végén alkalmazható képesség. A játékos karakterek mindegyike visszacap 1 Ichort. **4 Kp**

5. szint

Érzelmek úrnője II.: a karakter számára az *Érzelmek keltése* költsége 3, a *Jellem behyreadállítása* költsége 4 és *A szív szava* költsége 2, az *Érzelmek felerősítése* költsége 1, az *Érzelmek kioltása* és az *Érzelmek átirányítása* költsége pedig 2. Ha boldogságot, csodálatot, vágyat vagy szerelmet erősít fel, vagy undort, szomorúságot, irigységet vagy unalmat olt ki visszacap egy Múzsapontot. **3 Kp**

A Múzsa eszközei II.: szent ereklyéjét használva létrehoz egy műalkotást, amely képes magába fogadni egy varázslatot, amit a karakternek az alkotás során létrehoz.



Bölcs Acce követője

szakrális varázshasználó kaszt

*“Ó, Bölcs Acce, a teremtés őrzője, mi készítetett Téged ilyen áru-
lásra?”*

Acce nagyúr, a Hetek főistene, és az Egyezményes val-
lás tanításai szerint a teremtés művének befejezője, va-
lamint a világ rendjének az őre. Az ő feladata az ichor
megzabolázása, ő tanította a mágiát az embereknek, az
ő bölcsessége és hatalma az emberiség jövőjének zá-
loga. Tucatnyi évszázaddal ezelőtt, amikor öt istenség
egyezségre jutott egymás között, Acce hatalma volt az,
amely garantálta egyezményük tartós voltát és siker-
ségét. Ezer esztendőn keresztül Acce követői az egyház
tekintélyes és megbecsült vezetői közé tartoztak, ritka
volt az olyan zsinat, amelyen Acce valamely főpapja
nem töltött be vezető szerepet.

De, ahogy Durius mondja, a töretlen siker
gyakran önmaga megrontója. Teremtő Acce hívei vi-
tába szálltak más istenek követőivel és nemritkán saját
hítsorsosaikkal is, fennen hangoztatva, hogy Acce nem
pusztán egy az egyenlők között, de a legfőbb, az egyet-
len valóban hatalmas istenség.

Acce egyháza meghasonlott önmagával, vérbe
és tűzbe taszítva a világot. Acce számos követője eret-
nekségre adta a szívét, ők Teremtő Acce követőinek
hívják magukat. Vannak azonban, akik hűek maradtak
az egyházhoz és Egyezményhez, mit egykoron maga
Acce garantált. Ők továbbra is a Hetek között keresik
helyüket és mint Bölcs Accéra hivatkoznak istenükre.

A Bölcs ereklyéi

Bölcs Acce ereklyéi a főisten hatalmát és tudását jel-
képezik: többségük a hatalomgyakorlás (pecsétgyűrű,
jogar, korona) vagy a tudás (pergamentekercs, kulcs,
íróvessző) szimbólumai is egyben.

Előfeltételek

Legalább három szintnyi Igazhitű alapkaszt. Történe-
lemismeret 3, Metamágia és Gondolatmágia ismerete

Szintenkénti értékek

3 ismeretpont, 4 Hit pont, 7 Kp

Hitehagyottak

Bölcs Acce követői bármely szintlépéskor megtagad-
hatják korábbi hitüket és életüket és választhatnak az
alábbi két lehetőség közül, ha nem rendelkeznek a Szik-

re kell hoznia. A varázslatot és pontos paramétereit a
műalkotás elkészítésekor határozza meg. Az alkotás so-
rán a műalkotás fajtájának megfelelő próbát tehet 7-es
célszámra. A műalkotásba foglalható varázslat költsége
a próba sikerességének mértékével csökken. A varázslat
a műalkotás megérintésével előhívható egy kiegészítő
cselekedettel. Ezt követően a műalkotást újratölthető,
amihez a karakternek ismét létre kell hoznia a varázslat-
ot csökkentett költséggel. Egy karakternek egyszerre
maximum annyi varázslatot tartalmazó műalkotása le-
het, amennyi a Lelkiereje (min. 2). **4 Kp**

Műalkotás: Varázslatait szent ereklyéjét használva,
műalkotásként is megalkothatja. Ilyenkor a varázslás
ideje min. 1 teljes kör. A karakternek Karizma + Előa-
dás vagy Ügyesség + Képzőművészet (5 + a létrehozni
kívánt varázslat szintje) próbát kell tennie. A varázslat
összköltsége annyival csökken, mint a próba sikeressé-
ge. **3 Kp**

További szinteken

Az előző szintek képességei közül bármelyik.

laszilárd hit képességgel.. Természetesen ezt csak egyszer tehetik meg, döntésük visszavonhatatlan.

A vallás szolgája: a karakter rádöbbenve, hogy hite és hűsége sokkal inkább az Egyezményes vallás egészéhez köti, mint Accéhoz, a vallás egy másik istenének (Adrasteia, Cheorr, Durius, Kemi, Marina, Votisz) követője lesz és a továbbiakban akkor is a választott kaszttal lép szintet, ha nem felel meg előfeltételeinek, illetve még nem rendelkezik a Bölcs Acce követője kaszt 5. szintjével. Max. Hit pontjainak a száma a Bölcs Acce követője szintjeinek duplájával nő.

Az ichor ismerője: a karakter hitének kihunyásával rádöbben, hogy tanulmányai révén tapasztalati varázshasználatra is képes. Ezt követően szintet léphet egy tapasztalati varázshasználó kaszttal, akkor is, ha nem felel meg az előfeltételeinek. Elveszíti Max. Hit pontját, ám Max. Vp-inek száma ugyanennyivel nő. Tapasztalati mágiahasználatának a szintje szakrális mágiahasználatának a szintjével nő. Továbbra is ismeri korábbi mágiatípusait. Ingyenesen megkapja a *Meditáció* és az *Ichorgyűjtés I.* képességeket.

Ingyenes képességek

Ichorra hangolva I.: Hit pont ráfordítása nélkül is alkalmazhatja a *Varázslat kifejűrkészése* varázslatot, akkora erősséggel, mint a Lelkierije (min. 1).

Acce tudása: reakcióként is használható szabad cselekedet. 1 Ichorért megismételheti egy Intelligencia alapú próbáját.

Vallásháború veteránja I.: Teremtő Acce követőit, vagy neki felszentelt ellenségeket (a mesélő döntése, hogy ki számít ilyennek) célzó támadásaihoz +5-öt, varázslatainak erősségéhez +2-t, sebzéséhez +1 szint (vagyis +1k6, +1k10, vagy +1 Ép) járul.

Megingott hit: *Eksztázis* képességgel -2-vel kevesebb Hit pontot kap vissza cselekedetenként (min. 1).

Bölcs Acce követői a kaszt adott szintjein hozzáférést nyernek a következő képességekhez:

1. szint

Hitvita: Meggyőzés és Előadás ismeretei között eloszthat 2 pontot. **1 Kp**

Elvesztett presztízs: az Egyezményes vallás követőinek befolyásolására irányuló Meggyőzés, Megfélemlítés, Mellébeszélés, és Sárm próbáihoz -1 járul. **-3 Kp**

Tanulmányok: Számтан/mértan és Mágiaelmélet is-



meretei között eloszthat 2 pontot. **1 Kp**

2. szint

Vallásháború veteránja II.: Teremtő Acce követőit, vagy neki felszentelt ellenségeket (a mesélő döntése, hogy ki számít ilyennek) célzó támadásaihoz +10-et, varázslatainak erősségéhez +5-öt, sebzéséhez +2 szint (vagyis +2k6, +2k10, vagy +2 Ép) járul. Ha Teremtő Acce követői varázslatokkal célozzák Mágiaellenálláshoz +5 járul. **2 Kp**

Bölcs beismerés: egész körös cselekedet. 1 Ichorért a karakter fennhangon prédikálva felmutatja szent ereklyéjét a célpontnak. Sikeres Lelkierő + Lélektan (célpont Mágiaellenállása) próbával a célponton eluralodik a megbánás és büntudat érzete. Annyi órán keresztül, mint a sikeresség mértéke a célpont elsődleges motivációja a régi hibák és bűnök jóvátétele lesz. **5 Kp**

Bölcsesség forrása I.: +5 ismeretpont. **3 Kp**

3. szint

Ichorra hangolva II.: Hit pont ráfordítása nélkül is alkalmazhatja a *Varázslat kifürkészése* és az *Ichor olvasása* varázslatokat, akkora erősséggel, mint a Lelkierije (min. 1). **4 Kp**

Közös tudás: egész körös cselekedet. 1 Ichorért a karakter fennhangon prédikálva átnyújtja szent ereklyéjét a célpontnak. A célpont a következő óra során Intelligencia alapú próbáihoz használhatja a karakter ismeret-értékeit a sajátjai helyett. **3 Kp**

Védett elme: +3 Mágiaellenállás. Ezentúl, ha Bölcs Acce követőjeként lép szintet további +1 Mágiaellenállást kap. **3 Kp**

4. szint

Léleklátás: koncentrációval fenntartható főcselekedet. A karakter megpillanthatja a testetlen szellemeket, láthatatlan alakokat és amennyiben a Léleklátás elég erősnek bizonyul ehhez, kifürkészheti mások pillanatnyi érzelmeit és gondolatait. A hatás ereje $k10 +$ a karakter Lelkierije, mely ellen a célpontok Mágiaellenállásukkal védekeznek. **3 Kp**

Bölcs tanács: A követő egy percen keresztül elmélyülten imádkozik szent ereklyéjéhez, majd 1 Ichorért feltehet egy eldöntendő kérdést jövőbeli terveivel kapcsolatban. A mesélőnek őszintén kell válaszolnia, bár hosszabb magyarázatba nem kötelező bocsátkoznia. **4 Kp**

Romlatlan: reakcióként használható szabad cselekedet. 1 Ichorért újra dobhatja egy dobását, mely egyébként Romlás-katasztrófához vezetett volna. Egy dobást csak egyszer dobhat újra. **3 Kp**

5. szint

Az elme ura: képes használni az *Acélos Elme* varázslatot, melynek költsége számára 1, valamint a *Ichorbáhyog* varázslatot, melynek költsége számára 3. **3 Kp**

Sziklaszilárd hit: +1 Lelkierő. Ezután már NEM dönthet úgy, hogy Accét megtagadva másik istenségnek, vagy a tudomány szolgálatának ajánlja magát. **2 Kp**

Nyitott elme: +1 Intelligencia. **3 Kp**

További szinteken

Az előző szintek képességei közül bármelyik.

Cheorr mester követője

szakrális varázshasználó kaszt



Cheorr, az istenné lett mesterember, az alkotás, a mesterségek, a fejlődés istene. Követői nyughatatlan, folyton alkotó, dolgozó, tetterős személyek. Akaratuk nyomán alakot nyernek a fémek, katedrálisok és műhelyek nőnek ki a földből, gépezetek és kohók pöfögik füstjüket az égre. Azt tartja a népi bölcsesség, hogy egy falu, vagy kisváros mindaddig lehet álmos, békés és változatlan, amíg Cheorr egy követője be nem teszi oda a lábát. Elég egy emberöltő azonban, és a helyre már rá sem lehet ismerni többé. Cheorr mester követői szemében a változás önmagában valóan jó dolog, még akkor is, ha ritkán sül el pontosan úgy, ahogy az ember előre eltervezte. Megpróbálni és elbukni még mindig jobb, mint mulasztani és megbánni, állítják ők. Cheorr tanításai szerint a változatlanság egyenlő a halállal, és követői eszerint élék életüket. Nap nap után azon vannak, hogy tökéletesítsenek, javítsanak magukon és a világon - ha kell akár a világ lakóinak akarata ellenére is.

A Mester ereklyéi

Cheorr mester követőit az istenükhöz kötő ereklyék szinte kivétel nélkül szerszámok: kalapácsok, fűrészek, vésők.

Előfeltételek

Legalább 3 szintnyi Igazhitű alapkaszt. Szakma 4

Szintenkénti értékek

4 ismeretpont, 5 Hit pont, 6 Kp

Ingyenes képességek

Ezermester: +2 ismeretpont.

Varázskovács I.: képessé válik a *Cheorr áldása* varázslat alkalmazására.

Mestermunka: minden szintlépésnél - akkor is, ha nem Cheorr mester követőjeként lép szintet - dobhat $k100+10$ + a Cheorr mester követője szintjeinek 5-szörösét. Ha a karakter szintjeinek száma meghaladja a 10-et, akkor minden 10-en felüli szintje után további +5-t adhat a dobáshoz. Ha az eredmény meghaladja a 100-at egy tárgy ereklivé magasztosul az *Ereklyék, mágiikus anyagok és varázstárgyak* fejezetben taglalt szabályok szerint. Ezután az ereklye csak a karakter 11. szintjétől kezdődően kap további elkölthető Kp-kat, méghozzá szintenként 2-t. Ez a dobás felváltja a karaktert egyébként a 10. szinttől megillető hagyományos próbát, amely eldönti, hogy a karakter valamely tárgy ereklivé magasztosul-e.

Cheorr mester követői a kaszt adott szintjein hozzáférést nyernek a következő képességekhez:

1. szint

Mesterségbeli tudás I.: Szakma/hobbi és Mechanika ismeretei között eloszthat 2 pontot. **1 Kp**

Emlékek: A karakter kezébe vesz egy tárgyat és belekezd egy legalább 1 perces fohászba. 1 Ichorért sikeres Intelligencia + Szakma (10) próba esetén feltehet egy eldöntendő kérdést a tárgy múltjával kapcsolatban, amelyre a mesélőnek őszintén kell válaszolnia. **4 Kp**

A munka szentsége: ha a karakter bármely próbája során fel tudja használni az erekléjét - például szent kalapácsával javítja ki vértje horpadásait - ő határozza meg próbadobása eredményét. **5 Kp**

2. szint

Mesterségbeli tudás II.: Fegyverismeret és javítás és Vértismeret és javítás ismeretei között eloszthat 2 pontot. **1 Kp**

Egy mesterember kezei I.: +1 Ügyesség. **3 Kp**



Varázstárgy-készítő I.: számára a *Kimerítés* varázslat költsége 5. A *Felruházás* varázslatot szintmegkötés nélkül alkalmazhatja, 6-os költséggel. A felruházott tárgyba 10 perc alatt tölt vissza a varázslatokat. **4 Kp**

3. szint

Tákolmány I.: Cheorr mester követője 1 Ichorért elkészít egy rögtönzött gépezetet, amely lemásolja egy másik ichorvérű valamely aktiválható képességét. A tákolmány elkészítéséhez legalább egy órára van szükség, és a lemásolt képességgel rendelkező karakter segítségével. A karakter egy alkalommal a lemásolt képesség leírásánál részletezett módon használhatja a tákolmányt, amely ezt követően hasznavehetetlenné válik. A karakternek egyszerre egy tákolmánya lehet. A tákolmány legalább tenyérnyi méretű, kinézetét a játékos határozza meg. **5 Kp**

Alkotás: képessé válik a *Tárgyalkotás* varázslat alkalmazására. Számára a *Tárgyalkotás* időtartama 1 óra. **2 Kp**

Cheorr kalapácsa: főcselekedet. Cheorr mester követője előtt 1 Ichorért megkeményedik és formát nyer a levegő, amíg egy átlátszóan vibráló kalapácsot nem alkot. Cheorr kalapácsa önálló mozgásra képes. A karakter minden körben kijelölhet egy célpontot, akit a



kalapács ezt követően megtámad vagy üldözőbe vesz. A kalapács körönként 1 támadást ad le a célpont ellen, annyi körig, mint a karakter Cheorr mester követője szintjeinek száma. **4 Kp**

Cheorr kalapácsa

Ép: 10

Mozgás: 30 (levegőben)

Ké: 6

KT: karakter alap KT-je +20

Sebzés: 2k10

Max. Vé: karakter Max. Vé-je + 30

4. szint

Egy mesterember kezei II.: összesen +2 Ügyesség. **3 Kp**

Varázstárgy-készítő II.: a *Kimerítés* varázslat költsége 5. A *Felruházás*, *Feltöltődés* és *Belefoglalás* varázslatokat szintmegkötés nélkül alkalmazhatja. A *Felruházás* költsége 6, a *Feltöltődés* 8. A tárgyba 10 perc alatt tölt vissza a varázslatokat. A *Belefoglalás* költsége 10. **4 Kp**

A friss acél izzása: kiegészítő cselekedet. 1 Ichorért célpont tárgy része vagy egésze felizzik és annyi percen keresztül izzásban marad, amennyi a karakter Cheorr mester követője szintjeinek száma. A tárgy izzó részével való folyamatos érintkezés körönként 1 Ép sérülést

okoz. Ha egy fegyver hegye vagy vágóéle a képesség célpontja, a fegyver sebzése +k6-tal nő. **4 Kp**

5. szint

Gólem: képessé válik a *Gólemteremtés* varázslat alkalmazására. Gólemei annyi Ép-vel rendelkeznek, mint a Cheorr mester követője szintjeinek és Lelkierejének szorzata (min. 5). A gólem Intelligenciája kettővel kevesebb, mint a karakteré, Mozgás értéke 20. Gépezeteket építhet a gólem testébe, amelyek irányítására/használatára a gólem ösztönösen képes lesz. Tákolmányait a gólem is használhatja. **3 Kp**

Varázskovács II.: képessé válik a *Cheorr áldása*, a *Varázskovácsolás* és az *Ichor kivonása* varázslatok alkalmazására. **2 Kp**

Tákolmány II.: Cheorr mester követője 1 Ichorért elkészít egy rögtönzött gépezetet, amely lemásolja egy másik ichorvérű valamely aktíválható képességét. A tákolmány elkészítéséhez legalább egy órára van szükség, és a lemásolt képességgel rendelkező karakter segítségére. Egy alkalommal bárki a lemásolt képesség leírásánál részletezett módon használhatja a tákolmányt, amely ezt követően hasznavehetetlenné válik. A követőnek nem lehet két egyforma, fel nem használt tákolmánya. A tákolmány legalább tenyérnyi méretű, kinézetét a játékos határozza meg. **2 Kp**

További szinteken

Az előző szintek képességei közül bármelyik.

Cheorr mester egyedi varázslatai

Cheorr áldása

Tárgymágia

3.szint

Varázslás ideje: 1 perc

Költség: 2

Időtartam: 1 óra

Célpont fegyver vagy pajzs KT és Vé értéke +1-gyel nő. A varázslat létrehozásához a varázslónak kezébe kell fognia célpont fegyvert vagy pajzsot. A költség többszörözésével a KT és Vé bónusz mértéke növelhető (max. +10-ig).

Varázskovácsolás

Tárgymágia

6.szint

Varázslás ideje: 1 óra

Költség: 8

Időtartam: végleges

A varázsló mély transzba merülve elkészít egy fegyvert, pajzsot vagy vértet. A fegyver vagy a pajzs 1 bónusz harcértéket kap, tetszőleges elosztásban. A vért +1 Vért-et kap, és sérülésküszöbe 1 ponttal nő. A költség többszörözésével az elosztható harcértékek és a sérülésküszöb növelés értéke többszörözhető. A varázslat költsége a varázsló Max. Hit pont értékét csökkenti.

Ichor kivonása

Tárgymágia

7.szint

Varázslás ideje: főcselekedet

Költség: 1

Időtartam: 1 kör

Célpont varázstárgy vagy ereklye időlegesen elveszíti különleges képességeit, amennyiben a varázslat erőssége meghaladja a varázstárgy teljes költségét (vagyis a tárgymágia és a belefoglalt varázslatok költségének összegét), illetve, ereklye esetében, amennyiben a varázslat erőssége meghaladja az ereklye Kp értékének háromszorosát. A költség többszörözésével az erősség, az időtartam és a célpontok száma növelhető.

Durius nagyúr lovagja

szakrális varázshasználó kaszt



Durius több, mint egyszerű istenség, ő a nemesi eszmények megtestesítője. Kemi, Cheorr, Votisz... nagy hatalmú és tiszteletre méltó istenek mind, de fanatikus követőikén kívül ugyan ki akarna olyan lenni, mint ők?

Durius maga a becsület, a büszkeség, a tisztesség, a bátorság. Ő volt az első lovag, ő a vallás bajnoka, az ő példáját követve esküsznek a gyengék védelmezésére, az igazság megőrzésére, a hű szolgálatra, a becsületes küzdelemre az ifjak mindenfelé. Faria szerte azt tanácsolják az ifjaknak, hogy ha valaha kétségei támadnának, kérdezzék meg maguktól: mit tenne Durius?

Durius nagyúrnak nem is annyira papjai, mint lovagjai vannak. Követői nehezen csörgő vértékben, fényesre élezett kardokkal járnak. Durius istentiszteleteinek helye a csatater, lovagjainak szentbeszéde a csatazaj. Durius nagyúr lovagjai mindenhová magukkal viszik az istenüknek járó csodálatot, és saját halált megvető bátorságukkal, elhajlást nem tűrő erényességükkel öregbítik azt nap, mint nap.

A Lovag ereklyéi

Mi sem természetesebb, mint hogy Durius nagyúr lovagjai fegyverzetük darabjait képező ereklyéken keresztül kötődnek istenükhöz.



Előfeltételek

Legalább 1 szintnyi Harcos és Igazhitű alapkasztok. Összesen legalább 3 karakterszint.

Szintenkénti értékek

4 harcérték, 1 ismeretpont, 4 Hit pont, 5 Kp.

Ingyenes képességek

Túlsúly: Ha a lovag által viselt felszerelés Súlya legalább 3, illetve lóháton van, sikeres támadás után a karakter Erőnlét + Atlétika vagy Ügyesség + Harctéri gyakorlat (8 + a célpont Ügyessége VAGY 8 + a célpont felszerelésének Súlya) próbát tehet. Siker esetén a célpont földre kerül.

Durius tekintélye: Ingyen megkapják a *Rang* szabad képesség 1 fokát.

Páros viadal I.: Ha páros küzdelemben - vagyis úgy, hogy a küzdelem végéig csak a lovag és ellenfele adnak le egymásra támadást és egyiküket sem támogatja vagy akadályozza senki mágiával, vagy egyéb módokon - legyőz egy ellenfelet visszakap +5 Hit pontot.

Bármely szinten megvásárolhatják a **Fegyverspecialis-**

ta és **Fegyvermester** képességeket, és az adott szinteken hozzáférést nyernek a következő képességekhez:

1. szint

Durius áldása I.: szabad cselekedet. 1 Ichorért a lovag következő sikeres közelharc sebzéséhez +2k6-ot adhat. **4 Kp**

Heraldika: Kultúra (bármely nemesi) és Helyismeret ismeretei között eloszthat 2 pontot. **1 Kp**

Dicsőség a csatában: minden alkalommal, amikor egy ellenfél elmenekül előle a csatából, megadja magát neki, vagy harcképtelenné válik az ő cselekedetét követően, visszakap +5 Hit pontot. **3 Kp**

2. szint

Elesettek védelmezője I.: reakcióként használható szabad cselekedet. Durius nagyúr lovagja átvállalja célpont Ép sérülését. A célpont meggyógyul, míg a lovag a célpont sérülésével megegyező mennyiségű Ép-t sebződik. **3 Kp**

Vértezett I.: merevvértet viselve +1 Vért-et kap. **3 Kp**

Durius bátorsága: Érzelemmágiák ellen, ha azok félelmet, irigységet, undort, szomorúságot, vagy unalmat keltenének vagy erősítenének fel benne +5 Mágiaellenállást kap. A képességet kiegészítő cselekedetként használva 1 Ichorért ezt a bónuszt célpont karaktereknek is megadhatja annyi percre, mint a karakter Durius nagyúr lovagja szintjeinek száma. **3 Kp**

3. szint

Durius áldása II.: szabad cselekedet. 1 Ichorért a lovag következő sikeres közelharc sebzéséhez +2k6-ot adhat. Ha a találat túlütés kap +5 akt. Hit pontot. **3 Kp**

Szent fegyverzet: szent ereklyéjével megkötések nélkül képes a Fegyvertörés, Roncsolás, Lefegyverzés, Horpasztás különleges manőverek alkalmazására. **2 Kp**

Páros viadal II.: Ha páros küzdelemben - vagyis úgy, hogy a küzdelem végéig csak a lovag és ellenfele adnak le egymásra támadást és egyiküket sem támogatja vagy akadályozza senki mágiával, vagy egyéb módokon - legyőz egy ellenfelet visszakap +5 Hit pontot. Szabad cselekedettel 1 Ichorért kiválaszthat egy célpontot. Ha páros küzdelemben vesznek részt egymás ellen, nem kapják meg a harci helyzetből fakadó harcérték módosítókat, mágiával csak akkor lehet változtatni a harcértékeiken, ha a varázslat erőssége meghaladja a lovag

Durius nagyúr lovagja szintjeinek ötszörösét, és nem maguk által készített varázstárgyaik, illetve nem az ő cselekedeteik által felmagasztosult ereklyék használata körönként 1 Ép sebzést okoz nekik. **2 Kp**

4. szint

Elsettek védelmezője II.: reakcióként használható szabad cselekedet. Durius nagyúr lovagja átvállalja célpont Ép sérülését. A célpont meggyógyul, míg a lovag a célpont sérülésével megegyező mennyiségű Ép-t sebződik. Minden így elvesztett Ép után a lovag kap +2 KT-t a jelenet végéig. **3 Kp**

Hajtóvadászat: Lovaglás és Vadonjárás ismeretei között eloszthat 2 pontot. **1 Kp**

Csatába hívó hangok: főcselekedet. 1 Ichorért fennhangon megszólaltat egy rövid, de hatásos harci indult kürtön, dobon, vagy valamely más hangszeren. Az oldalán harcolók +5 KT-t kapnak annyi körig, mint a karakter Karizmája (min. 1) és Durius nagyúr lovagja szintjeinek összege. A képességet csak a harc első körében lehet használni. **4 Kp**

5. szint

Győzhetetlen: reakcióként is használható szabad cselekedet. A képességet nem reakcióként alkalmazva a karaktert célzó következő támadás célt téveszt, nem szükséges dobni. A képességet reakcióként alkalmazva a lovagot célzó, sikeres támadás nem sebez Ép-t, mindössze a lovag Vé-jét csökkenti. A képesség alkalmazása mindkét esetben 1 Ichorba kerül. **5 Kp**

Megingathatatlan erények: reakcióként is használható szabad képesség. 1 Ichorért egy Lelkierő alapú próbadozásához +5-öt adhat, vagy Mágiaellenállása a következő köréig +5-tel nő. **2 Kp**

Durius békéje: egész körös cselekedet. 1 Ichorért a lovag fennhangon kihirdeti Durius békéjét. A jelenet végéig, amennyiben a hallgatóság bármely tagja - a karaktert is beleértve - sikeres támadást hajt végre, vagy sebző varázslatot, illetve képességet alkalmaz, Lelkierő próbát kell tennie. A próba célszáma a lovag Karizmája (min. 1) + Durius nagyúr lovagja szintjeinek száma. Sikeres próba esetén a képesség véget ér. Vétés esetén a sebzést a próbát elvető karakter szenved el és a képesség hatása véget ér. **4 Kp**

További szinteken

Az előző szintek képességei közül bármelyik.

Kemi úrnő követője

szakrális varázshasználó kaszt



Theopolis Magna frissen megépült gigantikus márvány katedrálisában az egyezményes vallás minden isteneknek állítottak egy öt méter magas, impozáns szobrot. A szobrok lábainál felállított széles üstökben az istenek követői és hozzájuk fohászoló hívek egyként elhelyezhetik felajánlásaikat az örökkön lobogó felszentelt lángokban. Csak Kemi úrnő sólymot reptető szobra előtt nem áll üst. Nem mulasztásból van ez így, az úrnő követőinek óhaja volt, hisz Kemi úrnő számára kevés visszataszítóbb hely létezik, mint a kőfalú nagyvárosban felépített márványkatedrális.

Szilaj Kemi úrnő ugyanis maga a megzabolázhatatlan természet, kacaja a mennydörgésben visszhangzik és mosolyát a Nap sugarai szórják. Követői a végtelen erdőségekbe járnak zárandokútra, és vadászszakmányuk legjobb falatjait, rejtett helyeken talált ritka növényeket vagy éppen a vidékre lecsapó ítéletidő első mennydörgésének hangját ajánlják úrnőjüknek áldozatul. Kemi követői veszedelmes, heves és meggondolatlan emberek, akik ellenségek szerzésében jobban jeleskednek, mint hívekében. Kemit azonban ez nem zavarja, hisz “a vihart nem érdekli a méltatlankodás.”

A Szilaj ereklyéi

Kemi úrnő követőinek ereklyéi híres vadásztróféák esetleg ritka és különleges növények.

Előfeltételek

Legalább 2 szintnyi Igazhitű és 1 szintnyi Csavargó alapkaszt.

Szintenkénti értékek

4 harcérték, 2 ismeretpont, 4 Hit pont, 4 Kp.

Ingyenes képességek

Az úrnő közelsége: Eksztázis képességgel lakott vagy épített környezettől távol +2 Hit pontot kap vissza.

Vakmerő lerohanás: harc első körében alkalmazható teljes körös cselekedet. A játékosnak az első harci kör előtt kell bejelentenie, ha a képességet használni akarja. Ő cselekedhet először. Legalább 5, legfeljebb Mozgás értékének duplája méternyi távolságot megtéve támad ellenfelére közelharc fegyverrel. +30 KT, -10 Vé a karakter következő köréig. Sikeres támadás esetén a sebzése megduplázódik.

Viharos természet: a követő számára az *Időjárás befolyásolása* varázslat költsége 3.

Kemi úrnő követői bármely szinten megvásárolhatják a **Fegyverspecialista** és **Fegyvermester** képességeket, és az adott szinteken hozzáférést nyernek a következő képességekhez:

1. szint

Erdőjáró: Vadonjárás és Nyomolvasás/eltüntetés ismeretei között eloszthat 2 pontot. **1 Kp**

Alfa: főcselekedet. 1 Ichorért Megfélemlítés próbát tehet, melyhez Lelkierejét (min. 1) és Erőnlétét (min. 1) is hozzáadhatja. Ha próbáján remekel kap +5 Akt. Hit pontot. **4 Kp**

Harcnak élni: Minden harc előtt +1 akt. Ichor. **4 Kp**

2. szint

Sólyom szárnyán: a követő által létrehozott *Szelek szárnyán* varázslat hatása megduplázódik. **2 Kp**

Kemi segedelmével: reakcióként is használható szabad cselekedet. 1 Ichorért távtámadásához +10 TávT-t adhat. **3 Kp**

Sólyomszem: +1 Érzékelés. **3 Kp**

3. szint

Foggal, körömmel I.: főcselekedet. 1 Ichorért a jelenet végéig karmokat és tépőfogakat növeszt. +10 KT, Max. és Akt. Vé pusztakezes harcértékeihez; pusztakezes sebzése k6+2. **3 Kp**

A természet lágy ölén: lakott vagy épített környezettől távol +1 Ép-t gyógyul naponta és aktuális Hit pontjainak a száma mindig legalább annyi, mint Kemi úrnő követője szintjeinek a száma. **3 Kp**

Magányos vadász: ellenfelei a túlerőből származó módosítókat úgy számolják, mintha 2-vel kevesebb ellenféllel szemben harcolna, vagyis akkor kapják meg ezeket a módosítókat először, ha legalább 4 ellenfél adott le támadást Kemi úrnőjére az adott körben. **4 Kp**

4. szint

Zuhanórepülés: ha támadásával vagy az azt megelőző cselekedettel legalább két métert függőleges irányban lefelé halad +20 KT-t kap a támadására. Eséseknél dobott Akrobatika próbáihoz Ügyessége dupláját (min. +2) adhatja hozzá. **3 Kp**

Vadember: Állatismeret és idomítás és Lovaglás ismeretei között eloszthat 2 pontot. Állatok befolyásolására irányuló varázslatainak költsége -1-gyel csökken (min. 1). **2 Kp**

Kemi nyila: a *Villám szőlítése* varázslat költsége 4 és a célpont TávVé-je 30. **3 Kp**

5. szint

Foggal, körömmel II.: főcselekedet. 1 Ichorért a célpont a jelenet végéig karmokat és tépőfogakat növeszt. +10 KT, Max. és Akt. Vé pusztakezes harcértékeihez; pusztakezes sebzése k6+2. **3 Kp**

Kemi megsegít: szabad cselekedet. 1 Ichorért +10 Akt. Hit pont. **3 Kp**

Állati kémek: főcselekedet. 1 Ichorért egyszerű utasításokkal egy célpont helyre küldhet egy közönséges állatot. Ha az állat egy órán belül képes visszatérni a karakter az állat érzelmeiből és felületes gondolataiból kiolvashatja, hogy az állat mit érzékelt és tapasztalt az adott helyen. **5 Kp**

További szinteken

Az előző szintek képességei közül bármelyik.

Marina úrnő követője

szakrális varázshasználó kaszt



Vannak, akik szerint a szárazföldeket körbevevő óceánok végtelenek. Ha ez igaz, akkor Marina úrnő hatalmának sincs határa, hisz ő a tengerek, óceánok és megzabolázhatatlan vizek istennője. A hajótörésből csodával határos módon élve partra sodródó matróz, a szökőárban elpusztított kikötő lakói, a folyó vízében gazdagságot találó aranymosó mind Marinának köszönhetik balsorsukat vagy épp jó szerencséjüket.

A hívek szemében Marina veszedelmes, nagy hatalmú, szeszélyes és sokszor kiismerhetetlen, épp úgy, mint a hatalma alá tartozó tengerek. Követői tudják, hogy életet és halált is adhat, hogy a segítségével nincsenek legyőzhetetlen távolságok, és hogy ő védelmezi a világot a tengerek mélyének ősoleg szörnyetegeitől. Nehéz szívvel veszik hát, hogy a hívek csak olyankor hajlanak rá, hogy megadják Marinának a neki kijáró tiszteletet, amikor életük árja tengeri utazásra készíti őket. Marina követői emiatt gyakran tűnnek mogorva és döllyfős alakoknak, pedig csak a nekik és istennőjüknek kijáró jogos tiszteletet hiányolják.

A Haragvó ereklyéi

Marina úrnő követőinek elmaradhatatlan fegyvere, a bálnavadász szigony gyakorta szent ereklyéjük is. Szintén előfordul, hogy a tenger kincseiből - kagylók, gyön-

gyök - készült tárgyak képében viszik magukkal istennőjüket, bármerre is járnak.

Előfeltételek

Legalább 3 szintnyi Igazhitű alapkaszt. Természet és Elemi mágiatípusok ismerete.

Szintenkénti értékek

3 harcérték, 2 ismeretpont, 4 Hit pont, 5 Kp.

Ingyenes képességek

Tengerjáró: Szabad cselekedet. 1 Ichorért 1 percet alatt gyökerek és vesszők bújnak elő a talajból, vagy bukkannak fel a víz felszínén, és egy apró (max. 6 embert vagy ennek megfelelő súlyú málhát elbíró) csónakot és négy evezőt alkotnak. A csónak a karakter Marina úrnő követője szintjeivel megegyező számú óráig marad egyben, ezt követően elkezd látványosan korhadni és szétesik.

Megmerítkezés: Legalább térdig vízben állva Eksztázissal +2 Hit pontot szerez vissza.

Gyilokvíz I.: vizet idéző elemi varázslatai 5 sebzésenként kötelező Ép sebzést okoznak. A *Robbanás* varázslat költsége, ha vizet idéz, számára 2.

Marina úrnő követői a kaszt adott szintjein hozzáférést nyernek a következő képességekhez:

1. szint

Vízpermet: kiegészítő cselekedet. 1 Ichorért a látási távolságot 1 méterre csökkentő sűrű, nedves köd gyűlik a karakter köré. Átmérője a karakter Marina úrnő követője szintjeinek tízszerese és annyi percig marad mozdulatlanul a helyén, mint a karakter Lelkiereje (min. 1). Ezt követően a környezeti viszonyoknak megfelelően viselkedik. **2 Kp**

Könnyekek I.: képes a *Marina könnyei* nevű varázslat hozzávalót alkalmazni, a tapasztalati varázshasználókhoz hasonló módon. **3 Kp**

Vízbe fojtás: naponta egyszer használható képesség. Ha egy 10 perces szertartás során egy élő állatot vízbe fojtva áldozatot mutat be Marina úrnőnek, visszakap 1 akt. Ichort. **5 Kp**

2. szint

Gyilokvíz II.: vizet idéző elemi varázslatai 5 sebzésenként kötelező Ép sebzést okoznak. A *Robbanás*, *Csóva*,

Stabil elemi forma és *Aura* varázslatok költsége 2, a *Lövedéké* 1, ha elemi vizet idéz velük. **4 Kp**

Tengerész: Vezetés (bármilyen csónak és hajó), Vadonjárás (tenger), és Úszás ismeretei között eloszthat 4 pontot. **2 Kp**

Bálnavadász I.: fegyverspecialistájává válik a bálnavadász-szigonynak (KT: 10, Vé: 7, Sebzés: k10+1, Különleges manőver: Távoltartás). **2 Kp**

3. szint

Forrás: főcselekedet. 1 Ichorért Marina úrnő követője szintjeinek duplájával egyenlő köbméter területen a víz forráspontra melegszik és a benne tartózkodóknak körönként 2 Ép sebzést okoz a jelenet végéig. A képességet esőre vagy ködre is lehet alkalmazni. **3 Kp**

Vízlégzés: a karakter enyhe erőkifejtés mellett (pl. lassú úszás) annyi percet képes víz alatt kibírni, amennyi az Erőnlétének ötszöröse (min. 5). Erőkifejtés mellett (víz alatti harc, küzdelem a sodrás ellen) Erőnlétével megegyező számú percen keresztül képes erre (min. 1). Az időtartam lejártá után Erőnlét + Úszás (7) próbát tehet és a sikeresség mértékével egyező számú extra körön keresztül még képes visszatartani a levegőjét. A karakter vízben a teljes Mozgás értéke felét képes egy cselekedettel lemozogni. **2 Kp**

Esőhozó: kiegészítő cselekedet. 1 Ichorért egyenletes, de heves esőzés kezdődik a kijelölt célterületen a jelenet végéig. A terület átmérője a karakter minden Marina úrnő követője szintje után 100 méter. A karakter képes az esőben "úszni", vagyis lényegét tekintve lassan lebegve repülni. Ez a fajta úszás teljes körös cselekedet, és körönként mozgásértéke felével egyenlő távolságot képes megtenni. A képességgel természetes esőt megszüntetni is képes. **2 Kp**

4. szint

Gyilokvíz III.: vizet idéző elemi varázslatai 5 sebzésenként kötelező Ép sebzést okoznak. A *Mozgó elemi forma*, *Irányított elemi forma*, *Szabad elemi forma* és *Könnyedén irányított elemi forma* varázslatok költsége 3, a *Robbanás*, *Csóva*, *Stabil elemi forma* és *Aura* varázslatoké 2, a *Lövedéké* 1, ha elemi vizet idéz velük. **4 Kp**

Bálnavadász II.: fegyvermesterévé válik a bálnavadász-szigonynak (KT: 10, Vé: 7, Sebzés: k10+1, Különleges manőver: Távoltartás). **2 Kp**

Könnyek II.: a *Marina könnyei* nevű varázslat hozzávalót bármely varázslata alapanyagának használhatja, a ta-

pasztalati varázshasználókhoz hasonló módon. *Marina könnyei* a kidobott érték duplájával csökkentik varázslatainak összköltségét. **3 Kp**

5. szint

Vízalak: főcselekedet. 1 Ichorért a karakter elemi vízalakot ölt a jelenet végéig. Csak tűzzel, metamágiával, vízen kívüli elemi mágiával és varázsfegyverekkel lehet megsebezni. Támadásai annyiszor k6 sebzést okoznak, mint a Lelkiereje (min. 1k6), de még túlütés esetén is csak kötelező Ép sebzést tud okozni. Amennyiben úgy kívánja képes "elfolyni", vagyis alakját vesztett tócsává alakulni. Így mozgáson kívül más cselekedetre nem képes, ám mozgása irányát szabadon megválaszthatja. Mozgásértéke a lejtéstől, illetve, ha folyóba kerül, a sodrástól függ, de min. 5 (akár lejtőn felfelé is). Elfolyt állapotban képes akár kis réseken is átszivárogni. **5 Kp**

Csápok: főcselekedet. 1 Ichorért a célpont körül kiemelkedik 8 db, egyenként 4 méter hosszú polipszerű csáp és megkísérli megragadni. A csápok együttesen körönként két támadást adhatnak le a célpont ellen, mindaddig amíg legalább 4 csáp mozgásképes. Ezt követően körönként 1 támadást adnak le.

A következő értékekkel rendelkeznek:

A Mélység Csápjai

Ép: 8

Ké: mint a karakternek

Támadások: 2/1

KT: karakter alap KT-je +10

Max. Vé: karakter Max. Vé-je + 10

Mozgás: 15 (vízben)

Mágiaellenállás: 10

Érzéskelés+Észlelés: 6

Erőnlét+Atlétika: 8

Sikeres találatot követően a csápok megragadják a célpontot és körönként 5 méter mélyre húzzák magukkal, valamint 2 Ép-t sebeznek rajta.

A képesség célpontja szárazföldön is tartózkodhat, ilyenkor a célpont alatt víz tör elő a talajból, és sáros, zavaros iszappá válik a föld a képesség idejére. Ebben az esetben azonban a csápok nem képesek követni a célpontot. **5 Kp**

Gyógyvíz: egész körös cselekedet. 1 Ichorért megáld egy kis tartályban található vizet. A jelenet végéig, aki a vizet maradéktalanul megissza teljesen max. Ép-re gyógyul. **3 Kp**

További szinteken

Az előző szintek képességei közül bármelyik.

Teremtő Acce követője

szakrális varázshasználó kaszt



“Teremtő Acce, jövönk záloga, előtted hódol a mindenség.”

Acce nagyúr, a teremtés művének befejezője, a világ rendjének az őre. Az ő feladata az ichor megzabolázása, ő tanította a mágiát az embereknek, az ő bölcsessége és hatalma a boldog jövő záloga. Tucatnyi évszázaddal ezelőtt, amikor öt istenség egyezsége jutott egymás között, Acce hatalma volt az, amely garantálta egyezményük tartós voltát és sikerességét. Ezer esztendőn keresztül Acce követői az egyház tekintélyes és megbecsült vezetői közé tartoztak, ritka volt az olyan zsinat, amelyen Acce valamely főpapja nem foglalt el kitüntetett helyet.

Ahogy teltek a századok úgy lett mind nyilvánvalóbb az igazság: Acce hatalma és bölcsessége túlragyogja a panteon többi tagjának ösztövért szárnybontogatásait. Acce nélkül az Egyezményes vallás istenei már régestelen rég a történelem szemétdombján találtak volna magukat, ám ők mérhetetlen dölyfükben megtagadták Accétól a neki kijáró hódolatot. Még Acce jóindulata sem végtelen, és eljött végre a napja a számvetésnek.

Acce egyháza meghasonlott önmagával, vérbe és tűzbe taszítva a világot. Acce hívei közül számosan eretnekségre adták a szívüket, ők Bölcs Acce követőinek hívják magukat. Azok, akik befogadták szívükbe

uruk dicsőségét és fennen hirdetik annak hatalmát, mint Teremtő Accéra hivatkoznak istenükre.

A Teremtő ereklyéi

A Teremtő ereklyéi között a hatalomgyakorlás (pecsétgyűrű, jogar, korona) eszközei és díszes fegyverek egyaránt megtalálhatóak.

Előfeltételek

Legalább három szintnyi Igazhitű alapkaszt. Metamágia és Transzmutáció ismerete.

Szintenkénti értékek

4 harcérték, 5 Hit pont, 5 Kp

Ingyenes képességek

Az ichor érintése I.: a karakteren meglátszik az ichor érintése (pl. apró villámok táncolnak a szemében, enyhe ragyogás keretezi a fejét). Megfélemlítés próbáihoz +1 járul, Lopódzás próbáihoz pedig -1.

Accéba vetett hit: Eksztázissal +3 Hit pontot szerez vissza.

Vallásháború veteránja I.: Bölcs Acce követőit, vagy neki felszentelt ellenségeket (a mesélő döntése, hogy ki számít ilyennek) célzó támadásaihoz +5-öt, varázslatainak erősségéhez +2-t, sebzéséhez +1 szint (vagyis +1k6, +1k10, vagy +1 Ép) járul.

Bármely szinten megvásárolhatják a **Fegyverspecialista** képességet, és az adott szinteken hozzáférést nyernek a következő képességekhez:

1. szint

Acceriánus harcmodor I.: ha a harc első körében *Robamot* jelent be, sikeres támadás esetén a teljes sebzése duplázódik. Számára a *Robam* a következő harcérték módosítókat jelenti: +20 KT, -15 Vé. *Robam* során a Mozgás értéke dupláját képes lemozogni. **3 Kp**

Hitvita: Meggyőzés és Előadás(retorika) ismeretei között eloszthat 2 pontot. **1 Kp**

Acce haragja I.: számára a *Kisülés* varázslat varázslási ideje Szabad cselekedet, ha egy fegyveres közelharc támadással együtt használja. A varázslatot a támadás dobás előtt kell bejelentenie. Sikeres támadás esetén a varázslat sebzése hozzáadódik a karakter fegyveres sebzéséhez. A *Kisülés* alkalmazását követően megkötés nélkül varázsolhat. **3 Kp**



2. szint

Vallásháború veteránja II.: Bölcs Acce követőit, vagy neki felszentelt ellenségeket (a mesélő döntése, hogy ki számít ilyennek) célzó támadásaihoz +10-et, varázslatainak erősségéhez +5-öt, sebzéséhez +2 szint (vagyis +2k6, +2k10, vagy +2 Ép) járul. Ha Bölcs Acce követői varázslatokkal célozzák Mágiaellenállásához +5 járul. **2 Kp**

Acce megvonja tőled kegyét I.: főcselekedet. 1 Ichorért a célpont varázslatainak alap költsége +1-gyel nő a jelenet végéig. Egy karakter egyszerre egy ilyen képesség hatása alatt állhat. **3 Kp**

Acceriánus kórus I.: kiegészítő cselekedet. 1 Ichorért Teremtő Acce követője belekezd Teremtő Acce csatába szólító zsoltárainak egyikébe. Mindenki, aki vele együtt énekel egy kiegészítő cselekedettel +5 KT-t és +10 Akt. és Max. Vé-t kap, valamint lemozoghatja Mozgás értéke felét. Ha van olyan kör, amelyben kettőnél kevesebben énekelnek a képesség megszakad. Az éneklés során a kórusban részt vevő Teremtő Acce követői körönként +2 Hit pontot kapnak vissza. **5 Kp**

3. szint

Csata-iskola: Harctéri gyakorlat és Orvoslás ismeretek között eloszthatnak 2 pontot. **1 Kp**

Sziklaszilárd hit: +1 Lelkierő. **3 Kp**

A teremtés műve: számára az *Anyagteremtés* és az *Éteri pajzs* varázslatok költsége 2, a *Tárgyalkotás* 3. **3 Kp**

A Skizma óhítű veteránjainak fülében semmi sem cseng olyan rémisztően, mint az Acceriánus kórus messze zengő éneke. Ilyenkor persze az ellenoldalon is jól ismert rigmusok hangzanak fel: „végezzetek a kórusvezetővel!”

4. szint

A hit védelme: +1 Vért és -1 Súly merevvértben. **3 Kp**

Az ichor érintése II.: a karakteren meglátszik az ichor érintése (pl. látványos villámok táncolnak a szemében, glória keretezi a fejét). Megfélemlítés próbáihoz összesen +3 járul, Lopódzás próbáihoz pedig -2. **2 Kp**

Acceriánus kórus II.: kiegészítő cselekedet. 1 Ichorért Teremtő Acce követője belekezd Teremtő Acce csatába szólító zsoltárainak egyikébe. Mindenki, aki vele együtt énekel egy kiegészítő cselekedettel +5 KT-t és Mágiaellenállását, valamint +10 Akt. és Max. Vé-t kap, valamint lemozoghatja Mozgás értéke felét. Ha van olyan kör, amelyben kettőnél kevesebben énekelnek a képesség megszakad. Az éneklés során a kórusban részt vevő Teremtő Acce követői körönként +2 Hit pontot kapnak vissza, és a kórus minden tagja annyi akt. Vé-t kap vissza körönként, mint a követő Lelkierője (min. 1). **5 Kp**

5. szint

Acceriánus harcmodor II.: ha a harc első körében *Robamot* jelent be +5 Kezdeményezést kap és sikeres támadás esetén a teljes sebzése duplázódik. Számára a *Robam* a következő harcérték módosítókat jelenti: +25 KT, -10 Vé. *Robam* során a Mozgás értéke dupláját képes lemozogni. Ha a *Robammal* túlüt az okozott sebzéssel egyenlő Hit pontot kap. **3 Kp**

Acce megvonja tőled kegyét II.: főcselekedet. 1 Ichorért a célpont varázslatainak alap költsége +2-nel nő a jelenet végéig. Egy karakter egyszerre egy ilyen képesség hatása alatt állhat. **3 Kp**

Acce haragja II.: számára a *Kisülés* varázslat varázslási ideje reakcióként is használható szabad cselekedet, ha egy fegyveres közelharcos támadással együtt használja. A varázslatot akár a támadás dobás után is bejelentheti. Sikeres támadás esetén a varázslat sebzése hozzáadódik a karakter fegyveres sebzéséhez. A *Kisülés* alkalmazását követően megkötés nélkül varázsolhat. **3 Kp**

További szinteken

Az előző szintek képességei közül bármelyik.

Votisz nagyúr követője

szakrális varázshasználó kaszt



Votisz nagyúr sorsa éppoly rejtélyes és kifürkészhetetlen, mint bármely halandóé. Közel ezeröttszáz esztendővel ezelőtt, a Bogun Birodalom virágzásának idején egyike volt csupán a birodalom sorsisteneinek. Egykori sorstársainak mostanra a neve is feledésbe merült, de Votisz hite nem pusztán átvészelte a hanyatlás és katasztrófák éveit. Zelengrád pusztulásának évében az utódállamok legnagyobbika, Mreknia egyenesen Votisz, a beteljesült sors kegyelmébe ajánlotta magát, és minden más isten hitét betiltotta. Mreknia azóta is Votisz vallásának a bástyája.

Votisz követőinek a találkozása az Egyezményes vallás térítőivel véres volt, és kegyetlen. Mreknia és az Áldott Liga generációkat küldött háborúba az istenek dicsőségére, és a két állam között elterülő pusztaságot a mai napig Gyilokhatárként emlegetik. Temérdek kiontott vér és szenvedés után az ellenségeskedés végül kompromisszummal ért véget: Votisz helyet kapott az Egyezményes vallás panteonjában, a hittérítők pedig nyitott kapukat találtak Mrekniában.

Fél ezredév távlatából úgy tűnik Votisz járt jól a kiegyezéssel. Hite elterjedt szerte az Egyezményes vallás földjein, de Mreknia népe általános érdektelenséggel fogadta hittérítőket. Votisz tisztelve rettegett követői a Bogun Birodalom pusztulása után ezer évvel újra

a kontinens nagy részén figyelik, hogy a halandókra a megérdemelt sors sújtsjon le itt és a túlvilágon.

A Rideg ereklyéi

Votisz nagyúr követőinek ereklyéi az ítélet végrehajtás (kötél, pallós) és a temetkezés (áldozótőr, balzsamozó ecset) kellékei közül kerülnek ki.

Előfeltételek

Legalább 3 szintnyi Igazhitű alapkaszt. Halálmágia ismerete.

Szintenkénti értékek

2 harcérték, 2 ismeretpont, 5 Hit pont, 5 Kp

Ingyenes képességek

Végnyugvás: az általa eltemetett holttestek nem használhatóak fel halálmágia céljaira.

Votisz előtt mindenki egyenlő: ingyen megkapja a Rang képesség +1 fokát.

Utolsó kívánság: reakcióként is alkalmazható szabad képesség. 0 Ép-re kerülve 1 Ichorért varázsolhat egyet a varázslat költségének kifizetése nélkül. A varázslás ideje nem haladhatja meg az 1 kört, teljes költsége nem haladhatja meg maximális Hit pontjainak a számát, és a varázslattal nem gyógyíthat magát.

Az adott szinteken hozzáférést nyernek a következő képességekhez:

1. szint

Holtak nyelve: Meggyőzés, Mellébeszélés és Megfélemlítés próbáihoz a tulajdonságának dupláját (min. +2) adhat, amennyiben a célpontja élőhalott. Élőhalottakkal nyelvmegkötés nélkül tud kommunikálni. **2 Kp**

Lélekpásztor: Lélektan és Külső síkok ismerete ismeretei között eloszthat 2 pontot. **1 Kp**

Férges I.: szabad cselekedet. Célpontja olyan ellenfél lehet, aki a jelenet során Ép-t veszített. 1 Ichorért a célpont sebeit ellepik a húsevő férgek és körönként 2 Ép-t veszít 10 körön keresztül. **4 Kp**

2. szint

A Halál jeges lehelete: +2 Megfélemlítés. **1 Kp**

Élőholtak réme: szabad cselekedet. 1 Ichorért sikeres Lelkierő (célpont Mágiaellenállása) próbával elriaszthat



egy élőholtat, aki a jelenet végéig rettegni fogja a követőt és szabad akaratából nem közelítik meg a karaktert. A próba eredményén Hit pontok elköltésével a dobás előtt javíthat, 5 Hit pontonként +1-et. **3 Kp**

Beteljesült végzet: főcselekedet. 1 Ichorért az érintése a *Beteljesült végzet* nevű betegséggel fertőzi meg a célpontot. **3 Kp**

Beteljesült végzet

Szint: 3

Fertőzés módja: véráram

Lappangási idő: azonnali

Lefolyási idő: 1 napszak

Hatásai: a beteg veszít k6 Ép-t. Az Erőnlét próbát napszakonként ismételni kell az első sikeres próbáig. Két napszaknyi kezelés után a kezelőorvos Intelligencia + Orvoslás (10) próbát tehet. Ezután a beteg a sikeresség mértékével egyező bónuszt kap következő Erőnlét próbájához.

3. szint

Gyász: főcselekedet. 1 Ichorért sikeres Lelkierő (5 + célpont Lelkieréje) próbával a célponton eluralkodik a gyász érzése, és minden próbájára -2, harcértékére pedig -10 járul a jelenet végéig. **4 Kp**

Akasztófavirág: egész körös cselekedet. 1 Ichorért célpont holttestből kinő egy húsevő növény és rátamad az 5 méteren belül tartózkodókra környezetében lévőkre.

Sikeres találat esetén megragadja célpontját és körülként 1 Ép-t sebez rajta. Szorításából szabadulni sikeres Erőnlét + Atlétika (12) próbával lehetséges. **3 Kp**

Akasztófavirág

Ép: karakter Lelkieréjének duplája (min. 1)

Ké: mint a karakternek

Támadások: 1

KT: karakter alap KT-je + 20

Max. Vé: karakter Max. Vé-je + 20

Mozgás: 0

Mágiaellenállás: mint a karakternek

Érzéskelés+Észlelés: 4

Erőnlét+Atlétika: 9

Hóhér: *belyhez kötött* ellenfelekkel szemben közelharc fegyveres támadással a kidobható maximális sebzést sebzí és, ha megöli ellenfelét visszakap 10 Hit pontot. **2 Kp**

4. szint

Nem ma: reakcióként is használható szabad cselekedet. 1 Ichorért aktuális Ép-inek a száma annyi lesz, mint a Lelkieréje (min. 1). Használható együtt az *Utolsó kívánsággal*. **5 Kp**

Sorsszerű: reakcióként is használható szabad cselekedet. 1 Ichorért a célpont legutóbbi dobását meg kell ismételni. Saját dobásaira nem alkalmazhatja. **5 Kp**

Zelengrád, az egykori főváros elhagyott romjai közé Votisz nagyúr követőin kívül nem merészkedik be senki. Ők azonban évről-évre százával zarándokolnak el a bogun nagyság temetőjébe, hisz megszentelt föld ez a szemükben: egy birodalom végzete teljesült be ezen a helyen.

Tiszta lelkiismerettel: főcselekedet. 1 Ichorért sikeres Lelkierő (7 + a célpont Lelkierője) próbát követően a célpont a sikeresség mértékével egyező számú, a célpont saját szemében bűnnek számító cselekedetet bevall. A próba eredményén Hit pontok elköltésével a dobás előtt javíthat, 5 Hit pontonként +1-et. A karakter tehet fel kérdéseket vélt bűnökkel kapcsolatban és ezekre a célpontnak válaszolnia kell - ha ő is bűnnek tekinti őket. Ha a karakter nem tesz fel kérdéseket a célpont maga dönti el, mely bűneit vallja meg. **4 Kp**

5. szint

Elföldelés: egész körös cselekedet. A képesség feltétele, hogy a célpont talpa alatt legalább 3 méter vastag szilárd talaj legyen. 1 Ichorért a célpont talpa alatt pár méter mély hasadék nyílik, amelybe, ha elvétí Ügyesség + Akrobatika (10) próbáját beleesik és az rögtön összezárul fölötte. Ezt követően minden körben Erőnlét + Atlétika (12) próbát tehet. Három sikeres próba után képes kiásni magát. Amennyiben 10 körön belül nem tud kiszabadulni a hasadékból, megfullad. **4 Kp**

Még nem jött el az ideje: egész körös cselekedet. A képesség feltétele, hogy a karakter hallótávolságon belül legyen célpontjához. Ha a célpont kevesebb, mint 5 perce halt meg, 1 Ichorért visszatér a halálból, és k6 Ép-vel fog rendelkezni. **4 Kp**

Őseidtől tudom: főcselekedet. A képességnek nem feltétele, hogy a képesség célpontja látótávolságon belül legyen, ám a karakternek jól ismernie kell a célpontot. Hogy mi számít a célpont jó ismeretének a mesélő dönti el, de tipikus példa erre a célpont személyazonosságának ismerete. 1 Ichorért sikeres Lelkierő + Külső síkok ismerete (9) próbával a sikeresség mértékével megegyező számú körre kapcsolat jön létre a karakter és a célpont egy választott elhunyt hozzátartozója között. Az elhunytak ugyan nem mindig segítőkészek, de a kapcsolat ideje alatt kötelesek a karakterrel kommunikálni. **4 Kp**

További szinteken

Az előző szintek képességei közül bármelyik.

Boszorkány

tapasztalati varázshasználó kaszt



Boszorkányok, succubusok, bűbájosok. Természetfeletti, démoni képességekkel rendelkező, betegséget és pusztulást hozó borzasztó vajákos. Hatalom és gyönyör ígéretével csábítja el áldozatait, kívánságait és másvilági hatalmasságok egyaránt lesik. Faria szerte az emberek egyszerre rettegik, gyűlölik, csodálják és kívánják a boszorkányokat. Egyes tájakon üldözött, rejtve tevékenykedő páriák, máshol hatalmas birtokoknak parancsoló despoták. Mégis, akad bennük némi közös: céljaik elérése érdekében csak legvégső esetben hagyatkoznak a nyers erőszakra. Na nem mintha riasztaná őket a gondolat, hogy másoknak szenvedést okozzának. Ellenben tisztában vannak vele, hogy léteznek más, célravezetőbb eszközök is...

Előfeltételek

Legalább 3 szintnyi vajákos alapkaszt. Érzelemmágia és Természetmágia ismerete.

Szintenkénti értékek

3 ismeretpont, 5 Max. Vp, 6 Kp.

A familiárisokról

A boszorkányok a kaszt első szintjén választhatnak egy

kis testű (fejlett macskánál nem nagyobb) közönséges állatot, amelyhez a továbbiakban különös kötelék fogja kötni őket. Amellett, hogy ez az állat mindenben engedelmes társa lesz, még egészen különleges képességekre is szert tehet. A boszorkányok bármely kistestű állatot választhatnak familiárisul, de leggyakrabban macskára, patkányra vagy varjúra esik a választásuk.

A familiáris Mágiaellenállásához hozzáadódik a gazdája tapasztalati magánhasználatának szintje és szintenként egy további képességet vásárolhatnak a familiárisuknak az alábbi listából, de minden megvásárolt képesség -1-gyel csökkenti a karakter maximális Ichor értékét.

Beszéd: a familiáris képessé válik a beszédre az összes nyelven, amelyet a boszorkány is ismer. Értelmi képességei is fejlődnek, Intelligenciája +1-gyel nő.

Emlékolvasás: a boszorkány képes bármikor - feltéve, hogy látja a familiárisát - kiolvasni familiárisa elméjéből az emlékeket egy főcselekedettel.

Láthatatlanság: A familiáris képes láthatatlanná válni egy kiegészítő cselekedettel. A láthatatlanság megszűnik, ha a familiáris megtámad valakit, és ezt követően a jelenet végéig nem válhat újra láthatatlanná.

Méreg: a familiáris harapása, csípése, karmolása stb., mérgezővé válik. A méreg pontos fajtáját a boszorkány határozza meg, kikeverési nehézsége max. 15 lehet.

Varázslat átadása: A familiáris képessé válik a boszorkány egy varázslatának eltárolására és aktiválására egy kiegészítő cselekedettel. A varázslat célpontja az lesz, akihez ekkor hozzáér. A varázslatot annyi órán keresztül képes tárolni, amennyi a gazdája Boszorkány szintjeinek a száma. A varázslatot az eltárolás során a boszorkánynak létre kell hoznia, és a familiárist meg kell közben érintenie.

Inak és izmok: A familiáris Erőnléte, Ügyessége és Érzékelése +2-vel nő.

Életvágy: +8 Max. Ép.

Harcias: A familiáris a karakter minden szintje után +2 KT-t és Max. Vé-t kap, visszamenőlegesen is, és minden ezt követő szintlépéskor.

Familiárisok halála

Ha a boszorkány elveszíti familiárisát a következő kaland előtt új familiárist választhat magának, és visszakapja előző familiárisa képességeire költött max. Ichor pontjait.

Ingyenes képességek

Csábítás I.: ha Érzelem típusú varázslatainak olyan karakter a célpontja, akivel szemben sikeres Sárm próbát tett, a varázslat erősségéhez +2-t adhat.

Üst: számára az *Elemésztés* varázslat költsége 2, ha a varázsszert ital formájában készíti el. Amennyiben egy napszakot varázssitalok elkészítésére fordít, annyi varázssitalt képes elkészíteni, amennyi Boszorkány kaszt szintjeinek a száma, de csak egynek a költségét kell kifizetnie.

Familiáris I.: választhat magának egy macskánál nem nagyobb közönséges állatot, amely a továbbiakban a familiárisának számít. A familiáris a karakternek mindenben engedelmeskedik, egyszerű utasításait megérti, és keresi a karakter társaságát. A familiáris Mágiaellenállásához hozzáadódik a karakter tapasztalati mágiahasználatának a szintje, de a boszorkány varázslataival Mágiaellenállása 0.

Az adott szinteken hozzáférést nyernek a következő képességekhez:

1. szint

Vágyak: Sárm és Lélektan ismeretei között eloszthat 2 pontot. **1 Kp**

Kielégülés: szexuális együttlétet követően visszakap +1 akt. Ichort. **4 Kp**

Sápadt hold alatt: ha egyedül a hold és a csillagok biztosítanak a számára a fényt varázslatainak a költsége -1-gyel csökken. **3 Kp**

2. szint

Boszorkánykönyv I.: szakavatott forgatója a grimoire-oknak. Ha grimoireját használva varázsol varázslatainak erősségéhez +1 járul, a varázslatok varázslási ideje megduplázódik és időtartama az alább látható módon változik. **4 Kp**

Eredeti varázslási idő vagy időtartam	Új varázslási idő vagy időtartam
pillanat	pillanat
1 kör	3 kör
1 perc	10 perc
1 óra	1 napszak
1 napszak	1 nap
1 nap	1 hét
1 hónap	1 év
1 év	2 év



Csábítás II.: ha Érzelem típusú varázslatainak olyan karakter a célpontja, akivel szemben sikeres Sárm próbát tett, a varázslat erősségéhez +2-t adhat vagy +5-öt, ha szexuális együttlétük is volt. **3 Kp**

Rejtélyes: Álcázás és Mellébeszélés ismeretei között eloszthat 2 pontot. +2 Mágiaellenállás. **2 Kp**

3. szint

Igéző I.: az *Érzelmek felerősítése* varázslat költsége 1, az *Érzelmek kioltása* és az *Érzelmek átirányítása* varázslatoké 2, az *Érzelmek keltése* varázslaté pedig 3. **4 Kp**

Kis kedvenc: egész körös cselekedet. 1 Ichorért a boszorkány familiárisa a képesség használatakor megközelítőleg ötszörös méretűre nő (egy közönséges házi macska pl. hiúz méretű lesz) a jelenet végéig. +3 Erőnlét, +6 Max. Ép, +20 KT és Max. Vé. +3 Sp. **3 Kp**

Javasasszony: Gyógyszer és ajzószer készítés és Méregkeverés és semlegesítés ismeretei között eloszthat 2 pontot. **1 Kp**

4. szint

Hármak ereje: ha két segítő karakter a boszorkány varázslásával párhuzamosan szintén kimondják a varázslat

szavait, a varázslatra annyi extra Vp-t költhet - aktuális Varázspontjait nem csökkentve ezáltal - amennyi a segítő karakter szintjének és Boszorkány szintjének összege. A képesség akkor is használható, ha a segítő nem ismerik a varázslatot, de ilyenkor a boszorkánynak meg kell tanítania szükséges szavakat. Ez annyi ideig tart, mint a varázslat varázslási idejének duplája, majd mindkét segítőnek sikeres Intelligencia + Mágiaelmélet (a varázslat szintjének duplája) próbát kell tennie. **3 Kp**

Gőte szeme, mandragóra gyökere: a természetes alapanyagokkal képes hatásosabbá tenni az *Elemésztés* varázslattal létrehozott varázssitalait. Az alapanyagok összegyűjtéséhez sikeres Érzékelés + Vadonjárás (5 + az Elemésztés varázslatba belefoglalni kívánt varázslat szintje + az adott tájegységre az adott évszakban jellemző módosító az *Előre meghatározott erősségű és típusú mérég és gyógyszer alapanyagok felkutatása* táblázat alapján) próbát kell tennie. Az alapanyagok összegyűjtése 1 napszakot vesz igénybe. A sikeresség mértékével egyenlő extra Vp-t költhet a varázslat létrehozására.

Az alapanyagok piaci árának a meghatározása a mesélő feladata. A bónusz Vp-k meghatározásához ebben az esetben sikeres Intelligencia + Mágiaelmélet (5 + az *Elemésztés* varázslatba belefoglalni kívánt varázslat szintje) próbát kell tennie. **2 Kp**

A rossznyelvek beszélnek, hogy a velcai Jóanya papnői között sokan a boszorkányság hagyományaiban is elmélyednek. Persze csak suttogva, hisz ennél kevesebért is korbácsoltak már halálra férfiakat Velcában.

Boszorkánykönyv II.: szakavatott forgatója a grimoire-oknak. A grimoire segítségével létrehozott varázslatainak erősségéhez összesen +2 járul, és költsége -1-gyel csökken, a varázslatok varázslási ideje és időtartama továbbra is a Boszorkánykönyv I. képességénél feltüntetettek szerint változik. **4 Kp**

5. szint

Igéző II.: az *Érzelmek felerősítése* varázslat költsége 1, az *Érzelmek kioltása*, az *Érzelmek átirányítása* és a *Meggyőzés* varázslatoké 2, az *Érzelmek keltése*, *Jellem helyreállítása* és az *Érzelemmentesség* varázslatoké 3, az *Érzelemirtás* 7, a *Jellemtorzítás* 8, a *Jellem meghatározása* varázslaté pedig 10. **4 Kp**

Familiáris II.: A familiáris Intelligenciája +2-vel nő, de a karakternek továbbra is mindenben engedelmeskedik, egyszerű utasításait megérti, és keresi a karakter társaságát. A familiáris Mágiaellenállásához hozzáadódik a karakter tapasztalati mágiahasználatának a szintje, de a boszorkány varázslataival Mágiaellenállása 0. A boszorkány saját familiárisát célzó varázslatainak költsége -2-vel csökken (min. 1). **3 Kp**

Balsors: főcselekedet. 1 Ichorért a célpont minden próbáját és támadását megismétli és a rosszabbik eredményt veszi figyelembe, kivéve, ha a magasabb dobott érték a Romlás elszabadulásával járna. A hatás anynyi körön keresztül tart, mint a boszorkány Lelkierije (min. 1). **5 Kp**

További szinteken

Az előző szintek képességei közül bármelyik.

Magiszter

tapasztalati varázshasználó kaszt



Arklinai Egyetem, Hauet Akadémia, a theopolis mag-nai Legfőbb Kollégium. Ahogy telnek az évtizedek egyre-másra bukkannak fel az újabbnál újabb egyete-mek Farián. Csillogó szemű, nyitott elméjű ifjak százai keresik fel őket nap, mint nap. Tanáraik vezetésével a mindenség titkait fessegetik, új varázslatokat formálnak elméjükben, és a múlt titkait firtatják. Évek múltán mind közül a legértelmesebbek, a legkíváncsibbak, legkitartóbbak magiszterként sétálnak ki az egyetemről és veszik nyakukba a világot, hogy nehezen megszerzett tudásukat gyarapítva egy nap talán maguk is iskolaalapító mesterré váljanak valahol.

Magiszternek lenni több, sokkal több, mint egyszerű varázshasználónak. A komédiások és vajákosok pusztán használói a mágianak, míg a varázslók ugyan minden tőlük telhetőt megtesznek azért, hogy meg is értsék azt, de csak a felszínt kapargatják. A magiszterek nem pusztán értik az ichor rejtelseit, de olyan összefüggéseket látnak át ösztönös könnyedséggel, amelyet rajtuk kívül senki, és mindenki másnál könnyedebben képesek az ichort az ujjuk köré csavarni.

Előfeltételek

Legalább két szintnyi varázsló alapkaszt, Metamágia ismerete, Intelligencia 2.

Szintenkénti értékek

3 ismeretpont, 5 Max. Vp, 6 Kp.

Ingyenes képességek

Mágikus tanulmányok: 3 Kp-ért szerezhetnek jártaságot új varázslat típusokban.

Mesterfok: reakcióként használható szabad cselekedet. 1 Ichorért megismételhet egy Intelligencia alapú ismeretpróbát. **1 Kp**

Beható ismeretek: ha felismer egy varázslatot (mert képes a létrehozására, vagy sikeres Intelligencia + Mágiaelmélet próbát tett a felismerésre, vagy *Mágia kifejlesztése* varázslatot alkalmazott) számára a *Varázslat megszüntetése* költsége 2.

Az adott szinteken hozzáférést nyernek a következő képességekhez:

1. szint

Vitakultúra: Meggyőzés és Előadás(retorika) ismeretei között eloszthat 2 pontot. **1 Kp**

Instant mágia I.: 1 Ichorért egy varázslatot az alábbi táblázat szerinti varázslási idővel hozhat létre. Szabad cselekedetes varázslatot csak egyet hozhat létre egy körben. **2 Kp**

Eredeti varázslási idő	Új varázslási idő
Szabad cselekedet	Szabad cselekedet
Kiegészítő cselekedet	Szabad cselekedet
Főcselekedet	Kiegészítő cselekedet
1 kör	Főcselekedet
1 perc	1 kör
1 óra	1 perc
1 napszak	1 óra
1 nap	1 napszak

Mágikus ismeret: Mágiaelmélet és Külső síkok ismerete ismeretei között eloszthat 2 pontot. **1 Kp**

2. szint

Gyors feltöltődés: Minden nap további +1 Ichort kapnak vissza. **5 Kp**

Specializáció I.: a játékos kiválaszt egy varázslattípust és egy varázslat tulajdonságot (erősség, időtartam, hatótáv, célpontok száma, sebzés). A varázslattípusba tartozó egyszerű varázslatok létrehozásakor a varázslattulajdonságot a költség többszörözésével a varázslat leírásában szereplő érték kétszeresével növeli. **5 Kp**



Ichorbirtok: A mágiszter 1 Ichorért 1 óra alatt kijelöl egy 10 méter átmérőjű területet. Ezen belül tartózkodva más varázshasználók csak sikeres Intelligencia + Mágiaelmélet (7 + karakter Mágiszter szintjeinek száma) próbával varázsolhatnak. A hatás addig marad fenn, amíg a mágiszter másik Ichorbirtokot nem jelöl ki, vagy a terület valamilyen okból ichormentessé nem válik. **4 Kp**

3. szint

Mágikus erő: szabad cselekedet. Vp-k segítségével javíthatja Érzékelés, Erőnlét vagy Ügyesség alapú próbadozásai eredményét. Minden 5 Vp után +1 járul következő próbájához. **4 Kp**

Ellenvarázs I.: reakcióként is használható szabad cselekedet. 1 Ichorért, ha varázslat célpontja lesz lehetőséget kap ennek kivédése: egy maximum 1 főcselekedet varázslási idejű varázslatot hozhat létre, közvetlenül azelőtt, hogy a varázslat célpontjává válna. A következő körben a karakter elveszít egy főcselekedetet. **3 Kp**

Előrelátás I.: 1 Ichorért a mágiszter "eltárol" elméjében egy varázslatot, amelyet egészen addig, amíg eszméletét nem veszti ingyen megidézhet. A varázslat teljes költsége nem haladhatja meg Max. Vp-i negyedét,

felfelé kerekítve. A varázslat eltárolásakor pontosan meg kell határozni annak paramétereit (erősség, célpontok száma, hatás erőssége, érintett terület mérete stb.), de a célpontokat vagy a célterületet csak a varázslat megidézésekor kell meghatározni. A varázslat eltárolása ugyanannyi ideig tart, mint a varázslat varázslási ideje, és ekkor ki kell fizetni a varázslat teljes költségét. A varázslat előhívása 1 kiegészítő cselekedet. **2 Kp**

4. szint

Az Ichor tanulmányozása: +1 Max. Ichor. **4 Kp**

Specializáció II.: a *Specializáció I* képesség felvételekor meghatározott varázslattípus egyszerű és komplex varázslataira is vonatkozik a képesség nyújtotta előny. **2 Kp**

Mesterfok II.: reakcióként is használható szabad cselekedet. Megismételhet egy Intelligencia alapú ismeretpróbát. Egy próba csak egyszer ismételhető meg. **2 Kp**

5. szint

Előrelátás II.: 1 Ichorért a mágiszter "eltárol" elméjében egy varázslatot, amelyet egészen addig, amíg eszméletét nem veszti ingyen megidézhet. A varázslat teljes költsége nem haladhatja meg Max. Vp-i felét, felfelé kerekítve. A varázslat eltárolásakor pontosan meg kell határozni annak paramétereit (erősség, célpontok száma, hatás erőssége, érintett terület mérete stb.), de a célpontokat vagy a célterületet csak a varázslat megidézésekor kell meghatározni. A varázslat eltárolása ugyanannyi ideig tart, mint a varázslat varázslási ideje, és ekkor ki kell fizetni a varázslat teljes költségét. A varázslat előhívása 1 kiegészítő cselekedet. **2 Kp**

Ellenvarázs II.: reakcióként is használható szabad cselekedet. 1 Ichorért, ha varázslat célpontja lesz lehetőséget kap ennek kivédése: egy maximum 1 főcselekedet varázslási idejű varázslatot hozhat létre, közvetlenül azelőtt, hogy a varázslat célpontjává válna. **3 Kp**

Instant mágia II.: az *Instant mágia I* képességnél leírt módon varázslatait mindig gyorsabban hozhatja létre, mint a varázslat leírásában szereplő varázslási idő. Szabad cselekedetes varázslatot körönként csak egyet hozhat létre. **5 Kp**

További szinteken

Az előző szintek képességei közül bármelyik.

Nekromanta

tapasztalati varázshasználó kaszt



A nekromantáknak rossz a híre, szinte minden ok nélkül. Persze kutatásaik és érdeklődésük fókuszja a halál és az elmúlás, varázshatalmuk révén szenvedést és pusztulást hozhatnak ellenségeikre, és előszeretettel veszik igénybe élőholtak segítségét. Hogy hatalmukban áll mérhetetlen pusztulást és megnevezhetetlen gonoszsgot hozni a világra, az nem is kétséges. Az is közsímet, hogy erre számos alkalommal sor is került a történelem során, elég csak a Bogun Birodalmat kis híján csírájában elfojtó Fekete Yasinra és dögvészt terjesztő élőholt légióira gondolni. De a nekromanták többsége nem ilyen. Kapcsolatuk az élthez és halálhoz ugyan szokatlan lehet, de jellemzően inkább a kíváncsiság, semmint a hatalomvágy vezérli őket. Szerencsére...

Előfeltételek

Legalább két szintnyi vajákos vagy varázsló alapkaszt. Élet, Halál, Érzelem és Gondolatmágia ismerete.

Szintenkénti értékek

2 ismeretpont, 6 Max. Vp, 6 Kp.

Ingyenes képességek

Haláli: Halál típusú egyszerű varázslatai költsége -1-



gyel kisebb (min. 1).

A múlt mélyéről: képes 5 napnál régebben elhunyt személyekre is alkalmazni a *Visszaszólítás* és a *Kölsönzött idő* varázslatokat annyi plusz Vp-ért, ahány éve elhunyt a varázslat célpontja (min. 1). Például egy harminc éve elhunyt személy visszaszólítása +30 további Vp. A test megléte nélkül is képes alkalmazni ezeket varázslatokat, feltéve, hogy tisztában van a célpont személyazonosságával vagy rendelkezik az elhunyt ereklyéjével. A lélek a legközelebbi lelketlen testbe költözik be.

Méltó tisztelettel: Élőholtakkal szemben alkalmazott Meggyőzés, Sárm, Mellébeszélés és Lélektan próbáihoz +2-t kap.

Az adott szinteken hozzáférést nyernek a következő képességekhez:

1. szint

Anatómia: Orvoslás és Méregkeverés és semlegesítés ismeretei között eloszthat 2 pontot. **1 Kp**

Lelkek ismerője I.: Érzelmek típusú varázslatainak erőssége +1-gyel nagyobb. **3 Kp**

A Halál érintése I.: reakcióként is használható szabad cselekedet. A képesség létrejöttéhez meg kell „érintenie” a célpontot pusztá kézzel, vagy egy tárggyal, de bőrkontaktusra nincs szükség. A célpont veszít 1 Ép-t. A képesség kombinálható a vajákos Ártalom képességével, vagy közelharc fegyverekkel végrehajtott támadásokkal. **3 Kp**

A nekromancia gyakorlása bűnnek számít az Egyezményes vallás hívőinek szemében, de a Fütenger nomádjai, vagy éppen Velca és Esqi Taq lakosai már jóval elfogadóbbak a nekromantákkal.

2. szint

Ezotéria: Mágiaelmélet és Külső síkok ismerete ismeretei között eloszthat 2-t pontot. **1 Kp**

Lelkek ismerője II.: Érzelmek és Gondolatok típusú varázslatainak erőssége +1-gyel nagyobb. **3 Kp**

Tápláló enyészet: minden 2., a *Rothadás* varázslattal okozott sebzés után 1 Ép-t gyógyul. **3 Kp**

3. szint

Reanimátor: a *Reanimáció* varázslat időtartama számára 1 óra. **3 Kp**

Üldözött: Mellébeszélés és Álcázás ismeretei között eloszthat 2 pontot. **1 Kp**

Kisajtolás: egész körös cselekedet. 1 Ichorért sikeres Lelkierő (8) próbával 10 méteres környezetében lévő élőlényeken a próba sikerességével megegyező számú Ép-t sebez. Minden így okozott Ép veszteségért kap +2 akt. Vp-t. **4 Kp**

4. szint

Zombik ura: az *Ösztönös élőholt teremtése* varázslat idő-

tartama számára 1 óra. **3 Kp**

Csontok mozgatása: teljes körös cselekedet. 1 Ichorért sikeres Lelkierő + Elmekontroll (célpont Mágiaellenállása) próbával a sikerességgel egyező számú körig a célpont *Cselekvőképtelenné* válik. Ezen idő alatt a nekromanta koncentrációval mozgásra bírhatja a célpontot, ám a célpont körönként mindössze a Mozgása felét tudja, meglehetősen esetlenül lemozogni. **5 Kp**

A Halál érintése II.: reakcióként is használható szabad cselekedet. A képesség létrejöttéhez meg kell „érintenie” a célpontot pusztá kézzel, vagy egy tárggyal, de bőrkontaktusra nincs szükség. A célpont veszít 1 Ép-t. A képesség kombinálható a vajákos Ártalom képességével, vagy közelharc fegyverekkel végrehajtott támadásokkal. Az érintést követően 1 Ichorért a célpont mindaddig minden körben elveszít 1 Ép-t, sikeres Erőnlét (4 + a karakter Nekromanta szintjeinek a száma) próbát nem tesz vagy 3 Ép-nyi mágikus gyógyításban nem részesül. **3 Kp**

5. szint

Bábmester: a *Tudatos élőbaltak teremtése* és a *Lélekkel rendelkező élőbaltak teremtése* varázslatok időtartama számára 1 óra. **3 Kp**

Holt test: testét szemmel láthatóan átjárja a nekromantikus mágia esszenciája, és fokozatosan egyre hasonlatosabbá válik az élőhalottakhoz. +5 Max. Ép-t kap, ám a továbbiakban már nem képes természetes úton gyógyulni sérüléseiből. **3 Kp**

Lelkek suttogása: a nekromanta magához vonzza a túlvilágról kiszorult lelkeket, akik időnként a fülébe suttogják titkaikat. 1 Ichorért, a lelkek ismereteit felhasználva, egy Intelligencia alapú próbát úgy tehet, mintha az ismeret 6. fokával rendelkezne. 1 Ichorért feltehet egy eldöntendő kérdést, és amennyiben sikeres Lelkierő + Külső síkok ismerete (túlvilág) (9) próbát tesz, valamely hozzá kötődő lélek rendelkezni fog releváns információval a kérdéssel kapcsolatban. A lelkek jellemzően rég elhunyt értelmes lények lelkei, és a közelmúlt eseményeiről csak felületes ismeretekkel rendelkeznek, míg például lehet, hogy meglehetősen sok mondanivalójuk lesz egy száz esztendővel korábban élt király kicsinyes titkairól. **4 Kp**

További szinteken

Az előző szintek képességei közül bármelyik.

Villámmester

tapasztalati varázshasználó kaszt

Roccamare, a Tenger Gyöngye, mindig is fontos és gazdag kikötőváros volt, ezért is fordult elő a történelem során gyakran, hogy kapzsi nagyurak vetettek rá szemet. Roccamare minden tőle telhetőt megtett, hogy biztosítsa lakosai biztonságát: felfegyverezték a céheket, zsoldos- és rabszolgaseregeket vásároltak maguknak, magas falakat emeltek, erős szövetségeseket kerestek. Előbb-utóbb minden erőfeszítésük elégtelennek bizonyult, és Roccamare újra fosztogatással és sarccal nézett szembe.

Egészen a villámmesterekig. Amikor a Metamágia felfedezésének híre végig söpörte a világot a mágiában elmélyült tudós fők az ichor megismerésének lehetőségét látták benne elsősorban. Roccamare nagy szerencséjére Nozzo Barbolini magiszter ennél gyakorlatiasabb gondolkodású volt és felismerte a Metamágiában rejlő nyers, pusztító potenciált. Amikor idegen seregek közeledtek Roccamare falai alá, Barbolini magiszter önkénteseken demonstrálhatta elméleteit.

Mostanra a villámmesterek titkai - bármenynyire őrizték is azokat Roccamare előjárói - kikerültek Barbolini mester örökösének kezéből, és Faria szerte tucatnyi iskolában oktatják a villámmágiát, bár persze egyesek szerint igazi villámmestert még mindig csak Roccamarében képeznek.

Előfeltételek

Legalább 3 szintnyi vajákos és varázsló alapkaszt. Metamágia ismerete.

Szintenkénti értékek

2 harcérték, 2 ismeretpont, 6 Max. Vp, 4 Kp.

Ingyenes képességek

Ellenmágia: az *Ichor felszabadítása* varázslatot szintjeik számától függetlenül és reakcióként is használhatják. A varázslat költsége a számára 4.

Harci varázslatok: az *Ichorrobbanás* és *Ichorvillám* varázslatok költsége a számára 2.

Villámmágia I.: képessé válik a *Villámformázás* és *Villámvért* varázslatok alkalmazására.

Az adott szinteken hozzáférést nyernek a következő képességekhez:



1. szint

Csatamágus: amikor varázslataik hatótávját, az érintett terület méretét vagy a célpontok számát növelik a varázslat költsége -1-gyel (min. 1) olcsóbbnak számít a számukra. **5 Kp**

Újsütetű tudományok: Mágiaelmélet és Elmekontroll ismeretei között eloszthat 2 pontot. **1 Kp**

Görcs: 1 Ichorért Metamágikus varázslattal okozott sebzése után az áldozat a varázslat sebzésének színjével egyező körig *jelentős hátrányba* kerül és Erőnlét és Ügyesség alapú próbáihoz -2 járul. **3 Kp**

2. szint

Villámgyors kezek: *Kisülés* varázslat alkalmazásakor összesen +20 KT-t kap. **3 Kp**

Villámok eltérítése: reakcióként is használható szabad cselekedet. 1 Ichorért egy természetes villámnak, vagy egy villámmágikus varázslatnak sikeres Intelligencia + Mágiaelmélet (9, illetve a varázslat szintje + erőssége) új célpontot adhat. A természetes villámok sebzése 2k6 Ép, és heves viharban átlagosan k6 körönként csap le egy. **2 Kp**

Villámléptek I.: szabad cselekedet. 1 Ichorért a karakter lába körül látványos, de ártalmatlan villámok cikáznak, miközben Mozgás értéke +10-zel nő a kör végéig. Nekifutásból +2 méterrel magasabbra és +6 méterrel távolabbra tud ugrani ebben a körben. **3 Kp**

3. szint

Energizálás I.: kiegészítő cselekedet. 1 Ichorért a karakter körüli 10 méteren belül apró villámok pattannak ki a levegőből. Lelkierő (7) próbát tehet, és a területen belül tartózkodó élőlények a sikeresség mértékével egyenlő Ép-t sebződnek (min. 1). **3 Kp**

Villámvarázslatok II.: képessé válik a *Gördülő villám*, *Villámlény* varázslatok alkalmazására. **3 Kp**

Villámfegyver: kiegészítő cselekedet. 1 Ichorért a célpont kezében egy villámból készült fegyver materializálódik, illetve meglévő fegyverét villámok szövik be a jelenet végéig. A fegyver harcértékei az azonos fajtájú hagyományos fegyverekével egyezik, de találat esetén +k6 mágikus sebzést okoz. **3 Kp**

4. szint

Villámhívás: főcselekedet. A célpontnak szabad ég alatt kell tartózkodnia. 1 Ichorért sikeres távolsági támadást követően - amelyhez módosítatlan TávT-jét használja - a célpont k6 + a villámmester Intelligenciája számú Ép-t sebződik. **4 Kp**

Statikus energia: minden körének elején +2 akt. Vp. **5 Kp**

Villámléptek II.: szabad cselekedet. 1 Ichorért a karakter lába körül látványos, de ártalmatlan villámok cikáznak, miközben Mozgás értéke +10-zel nő a kör végéig. Nekifutásból +2 méterrel magasabbra és +6 méterrel



távolabbra tud ugrani annyi körig, mint Villámmester szintjeinek a száma. Az időtartam alatt egyszer létrehozhat egy maximum 50 méter hosszú villámnyalábot két rögzített pont között, és képessé válik arra, hogy a villámnyalábon közlekedjen. **3 Kp**

5. szint

Villámalak: főcselekedet. 1 Ichorért a villámmester teste nyers mágikus energiává alakul maximum a jelenet végéig. Az őt ért sebzések aktuális Vp-iből vonódnak le. Immúnis a metamágiára és az őselemi mágiára. Ha aktuális Vp-inek a száma 0-ra csökken visszaalakul eredeti alakjába. Pusztakezes támadásainak sebzése a 3k6. Ez a sebzés mágikusnak minősül és kötelező Ép sebzést okoz. Túlütés esetén a sebzés a dobott érték fele Ép-ben, Vért nem érvényesül ellene. **5 Kp**

Energizálás II.: kiegészítő cselekedet. 1 Ichorért a karakter körüli 10 méteren belül apró villámok pattannak ki a levegőből. Lelkierő (7) próbát tehet, és a területen belül tartózkodó élőlények a sikeresség mértékével egyenlő Ép-t sebződnek (min. 1), a karakter pedig k10 + Lelkierője mennyiségű Vp-t nyer vissza és fele ennyi (felfelé kerekítve) számú Ép-t gyógyul. **3 Kp**

Villámvarázslatok III.: képessé válik a *Villámbékélyó* és a *Villámszolja* varázslatok alkalmazására. **3 Kp**

További szinteken

Az előző szintek képességei közül bármelyik.

Nozzo Barbolini egykori háza körül most a villámmesterek kampusza terül el Roccamaréban. A kampuszt leszámítva azonban a Villámvégként ismert városrészt lepusztult nyomortelep, kuruzslók és nincstelen bevándorlók otthona. Elvégre, bármennyire is nagyra becsülik a villámmestereket a városban, aki teheti nem szívesen lakik a Romlással kacérkodó innovatív varázshasználók közelében

A villámmester egyedi varázslatai

Villámformázás

Metamágia (villám)

3.szint

Varázslás ideje: főcselekedet

Költség: 2

Időtartam: 1 kör

A varázsló nyers mágikus energiából létrehoz egy formát (pl. villámfal, villámketrec stb.), amely a kijelölt helyéről a hatás időtartamára elmozdíthatatlan. A forma leghosszabb dimenziója maximum 1 méter lehet. A formával érintkezők k6-t sebződnek. A költség többszörözésével a létrehozott formák száma, a leghosszabb dimenzió, a sebzés és az időtartam növelhető.

Villámvért

Metamágia (villám)

4.szint

Varázslás ideje: főcselekedet

Költség: 2

Időtartam: 1 kör

A varázsló kiválasztott tárgy vagy élőlény felülete fölé mágikus energiából aurát készít. Az aura leghosszabb dimenziója nem lehet több 1 méternél és a hatás időtartama alatt együtt mozog a tárggyal vagy élőlénnel. A villámvérrel érintkezők, vagy azt közelharc fegyverrel eltalálók k6-t sebződnek. A költség többszörözésével a célpontok száma, a leghosszabb dimenzió mérete, a sebzés, illetve az időtartam növelhető.

Gördülő villám

Metamágia (villám)

5.szint

Varázslás ideje: főcselekedet

Költség: 3

Időtartam: 1 kör

A varázsló egy kiválasztott pontból útnak indít egy tetszőleges formájú villámot. A forma megszabott útvonalon halad, egyenletes sebességgel, az időtartam



végéig. Az útvonalat a varázsló koncentrációval megváltoztathatja. Sebessége 40 méter/kör. A forma leghosszabb dimenziója maximum 1 méter lehet. Érintéskor k6-t sebez. A költség többszörözésével az útnak indított formák száma, a hatás időtartama, a sebzés és a leghosszabb dimenzió mérete növelhető.

Villámbéklyó

Metamágia (villám)

7.szint

Varázslás ideje: főcselekedet

Költség: 5

Időtartam: 1 perc

A varázsló két pont között villámokból álló kötelékeket hoz létre. A két pont nem lehet messzebb egymástól 2 méternél. A béklyó eltépéséhez Erőnlét próbára van szükség, melynek célszáma 6 + a varázslat erőssége. A béklyó eltépésére tett minden próbálkozás alkalmával a szabadulni kívánó célpont k6-t sebződik. A költség többszörözésével a célpontok száma és maximális távolsága, a szabadulási kísérlet okozta sebzés és az időtartam növelhető.

Villámlény

Metamágia (villám)

7.szint

Varázslás ideje: főcselekedet

Költség: 4

Időtartam: 1 kör

A varázsló létrehoz egy tetszőleges alakú villámot, amelyet az időtartam alatt szabadon mozgathat. Előre meghatározhatja a villámlény mozgásának irányát, de koncentrációval annak megváltoztatására is képes. A forma haladási sebessége 40 méter/kör. Érintéskor a Villámlény k6-t sebez, KT-je 50. A forma leghosszabb dimenziója maximum 1 méter lehet. A költség többszörözésével a létrehozott lények száma, a leghosszabb dimenzió, a sebzés és az időtartam növelhető.

Villámszolga

Metamágia (villám)

10.szint

Varázslás ideje: 1 kör

Költség: 10

Időtartam: 1 perc

A varázsló létrehoz egy mágikus energiából szőtt, maximum 3 méter magas lényt. A lény mindenben engedelmeskedik a villámmesternek; bár csak az egyszerűbb utasításokat érti meg. Személyiséggel, önálló akarattal, érzelmekkel nem rendelkezik, mint ahogy ismeretei sincsenek. Erőnléte, Ügyessége, Érzékelése 0. Karizmája, Intelligenciája és Lelkiereje -2. Érzelem és Gondolatmágiára immúnis. Harcértékei a következők: Kezdeményezés: 10 KT: 55 max. Vé: 120, Sebzés: k6+3. Max. Ép-je 2 + a Villámmester Intelligenciája (min.2). A költség többszörözésével a létrehozott szolgák száma növelhető.