

# Szintlépés

A karakterek hatalmát, képességeit és fejlődését szintekben mérjük. Természetes, hogy ahogy egy karakter egyre tapasztaltabb lesz, úgy nő a hatalma is, vagyis időnként „szintet lép”. Hogy mikor jött el az ideje egy szintlépésnek elsősorban két tényezőtől múlik: mennyi fontos és rendkívüli eseményt élt meg az előző szintlépés óta - vagyis hány *mérföldkövet* tudhat maga mögött - és hány szintet lépett eddig.

## Mérföldkövek

Míg az átlagemberek csupán lassú és verejtékes fejlődésre képesek átlagos életük során, a világ egyes lakói - beleértve a JK-at is - élete csupa kaland és rendkívüli esemény. Ők ezekből az eseményekből többet tanulnak, mint egy mesterember évek kemény, de repetitív munkájából, ami a rendszer egy mérföldkő megszerzéséig modellez. A karakter bizonyos számú mérföldkő összegyűjtését követően szintet léphet.

Hogy mennyi átélte kaland után tesz szert a karakter egy mérföldkőre azt a mesélő előjoga eldönteni, a következő irányelvek figyelembe vételével:

1) a mérföldkövek mindenképpen komolyabb eseményekhez kapcsolódnak a karakterek életében, és idővel egyre ritkábbá válnak. Egy-egy játékülés során egynél több mérföldkő kiosztása nem ajánlott.

2) a kalandok lezárása (pl. a foglyok kiszabadítása, a szörny elpusztítása, a királyi lakoma botrány nélküli túlélése) tipikusan mérföldkőnek számít, különösen, ha a kaland legalább 3 jelenetet tartalmazott.

3) egy több játékkalmat felölelő feladat teljesítése, még akkor is, ha pusztán egy hosszabb kaland részét képezte, tipikusan mérföldkőnek számít. A kaland célja például lehet egy lukurr megölése, ám ha ehhez először meg kell szerezni a legendás Sárkányvész ereklyét, az ereklye megszerzése mérföldkőnek számít a kalandon belül. Egy-egy hosszabb kaland során a JK-k akár számos mérföldkőre is szert tehetnek.

4) egy rendkívüli, előre nem látható akadály leküzdése még akkor is mérföldkőnek számít, ha nem képezte a mesélő terveit. Fontos, hogy nem egyszerűen egy váratlan konfliktusról beszélünk, hanem valami komolyabb, időigényesebb kihívásról. Például, ha a JK-k mit sem sejtve belesétálnak a banditák csapdjába, amiből egy nehéz, de végső soron sikeres harc árán kivágják magukat, az még nem számít mérföldkőnek. Ha viszont a banditák egyike a harc során meglép a JK-k pénzével,

és a karaktereknek hegyen-völgyön üldözve meg kell találniuk őt a közeli nagyvárosban, az már igen.

5) a mesélő akkor is mérföldkövekkel (akár többel is) jutalmazhatja a JK-at, ha két kaland között hosszabb idő, esetenként évek telnek el. Ilyenkor ajánlott a játékosoknak és a mesélőnek megbeszélni, hogy milyen események révén tettek szert a mérföldkövekre.

6) Mérföldkövek kiosztása, és a szintlépések ideális esetben a történet ritmusában természetesen bekövetkező töréspontok során következnek be. Például a karakterek ne az ellenséges vár felderítése során, hanem annak végeztével lépjenek szintet.

## Szintlépéshez szükséges mérföldkövek

Ahogy a karakterek egyre tapasztaltabbá válnak, egyre több mindent élnek át, egyre nehezebb a számukra újat mutatni, egyre nehezebb a számukra átélte tapasztalataikból új következtetéseket levonni, új dolgokat tanulni. A szabályok nyelvére lefordítva: minél magasabb szintű egy karakter annál több mérföldkőre kell összegyűjtenie egy újabb szintlépéshez. Az alábbi táblázatban látható értékek mutatják, hogy egy bizonyos szintű karakternek hány mérföldkőre van szüksége a következő szintre lépéshez.

Aktuális szint	Szükséges mérföldkövek
1	1
2-3	2
4-6	3
7-10	4
11-15	5
16-21	6
21+	7

Ahhoz tehát, hogy egy karakter a 3.-ról a 4. szintre lépjen 2 mérföldkőre van szüksége, míg a 4.-ről az 5. szintre lépéshez már 3-ra.

## A szintlépés

Szintlépésnél először azt kell eldönteni, hogy a karakter melyik kaszttal lép szintet. Ezt követően elkölti a rendelkezésre álló Kp-eket, majd elosztja a szintenként kapott és Kp-ból vásárolt értékeket. Ezeken túl minden karakter KT-je és Max. Vé-je további +2-vel nő. Fontos még, hogy a karakterszintektől is függő értékeket (pl. Mágiaellenállás) minden szintlépésnél növelni kell.

# Az Ichor



Ichorvérűként természetesen a játékos karakterek legfontosabb erőforrása a vérükben rejlő ichor. Legerősebb képességeik üzemanyaga, varázserejük forrása egyaránt ez. A játékos karakterek mindegyike rendelkezik bizonyos mennyiségű maximális Ichorral, amelyet a játék során képességeik használatára költhetnek.

## Az ichorról

Az ichor körbelengi és átítatja Fariát. Bár érzékelhetetlen, mégis ott van a levegőben, a talajban, az élőlényekben, a világ majd minden szegletében. Létezésével a történelem kezdete óta tisztában vannak Faria lakói, ám titkait maradéktalanul kifürkészni a mai napig nem sikerült. Ez persze nem akadályozta meg az ichorvérűeket, hogy felhasználják a céljaikra, hiába vannak tisztában vele, hogy milyen veszélyeket rejt mindez magában.

Meglehetősen rövid az a lista, amely felsorolja mi mindent NEM lehet megtenni az ichor segítségével. Faria ichorvérűi elhunytak lelkeivel társalognak, évtizedekkel meghosszabbítják életüket, magasan szárnyalnak, és a tengerek mélyét kutatják. Varázslatos szavaik törött csontokat forrasztanak össze, lángokba borítják rosszakaróikat, vágyat vagy éppen undort ébresztenek áldozataik lelke mélyén.

Ugyanakkor az ichor elválaszthatatlanul Fariához kötődik, belőle ered, és belőle nyeri erejét is. Az ichor táplálta varázslatok egyedül Faria síkján képesek

megfoganni, másik síkokra tévedő ichorvérű varázstudók „odaát” nem képesek varázsolni. Érdekes módon a Fariára érkező démonok és küldöttek közül sokan ösztönösen ráéreznek az ichor használatára, és a Hauet Akadémia mágusait megszegyenítő mágikus hatalomra tesznek szert „ideát”.

Talán az ichor Fariához kötődésével magyarázható az is, hogy nincs az a hatalom, amely a Túlvilágon helyüket elfoglalt lelkeket - amely nagyjából öt napnyi aetherben való sodródást követően történik meg - viszszarángathatná az élők sorába.

Meglehetősen elterjedt a nézet, hogy az ichor „Faria lehellete”, hogy valamiféleképpen a föld mélyéről származik. Ezt támasztja alá az ichorkövek létezése: ezek a - többnyire - apró, ám rendkívüli hatalommal rendelkező mézsárga kövecskék szinte higitatlan formában tartalmazzák a nyers ichort. Az ichorköveket kívül még sok más, varázslat hozzávalónak nevezett anyag tartalmaz felismerhető és felhasználható mennyiségű ichort, nem utolsósorban az ichorvérűek maguk.

## Ichor pontok

Az ichort használni mindössze az ichorvérűek képesek, de közöttük is nagy különbségek vannak. Míg a legtöbb ichorvérű szerencsésnek mondhatja magát, ha a vérében keringő ichor napi egy-két csodatételre képesé teszi őket, a játékos karakterek a szerencsés kevesek kö-



zött is kiválasztottnak számítanak: életük során erejük egyre csak nő és nő. Ennek kifejezésére a karakterek Ichor értéke szolgál.

A játékos karakterek induló maximális Ichor értéke 2, amelyhez minden szinten - már az 1. szinten is - további +1 járul. Ezt az értéket a továbbiakban mindössze pár képesség változtathatja meg.

Ez a pontérték nem feltétlen a karakterek vérében megtalálható ichor mennyiségét fejezi ki, hisz azt elsősorban a születés véletlenszerűsége határozza meg, sokkal inkább annak a mérőszáma, hogy mennyire sikerült a karakternek ráhangolódnia a vérében zubogó nyers mágikus potenciálra.

### **Ichor pontok felhasználása**

Az Ichor a karakterek egyik legfontosabb erőforrása: a játék során számos cselekedet és képesség használatához Ichor pontokat kell elkölteniük.

Minden karakter képes például, az alábbi, reakcióként is végrehajtható szabad cselekedetekre. A cselekedetek mindegyike 1 Ichor pontba kerül, és értelemszerűen egy körben csak egyszer hajthatóak végre, bár annak nincs akadálya, hogy egy karakter egyetlen körben akár több cselekedetet is végrehajtsa a felsoroltak közül.

**Ichorszötte izmok:** ha a sikeres fegyveres vagy pusztakezes találatot ér el, sebzéséhez +2 járul.

**Az ichor segítségével:** próbájának eredményét 1 kategóriával, tetszőleges irányba, megváltoztathatja (pl. *nem, de* eredmény helyett egy *igen, de* eredmény).

**Gyógyító ichor:** a karakter +1 Ép-t gyógyul.

**Az ichor irányít:** közelharc vagy távolsági támadásához +10-et adhat.

### **Ichor pontok visszaszerzése**

Az elhasznált Ichor rendszerint csak lassacskán termelődik újra a karakterek szervezetében, aktuális Ichor pontjaik száma naponta mindössze +1-gyel nő. A természetes regeneráción kívül pár képesség segítségével is lehetséges gyorsabban Ichorra szert tenni.

A JK-k aktuális Ichor pontjainak száma akkor is nő +1-gyel,

**amikor szert tesznek egy mérföldkőre.**

**amikor egy cselekedetük következtében elszabadul a Romlás.**

**ha a jelenet során sikeresen foglalkoztak az elsődleges motivációjukkal.** Ehhez nem szükséges, hogy az egész jelenet során a motivációjuk tárgyával foglalkozzanak, vagy akár, hogy szándékosan tegyék azt, elegendő, ha a jelenet történései során olyan eredményt érnek el, amely kapcsolatba hozható motivációjukkal.

# A Romlás



Az ichor, a karakterek nem mindennapi képességeinek forrása előbb-utóbb a környezetük végzete is lehet. Ahogy az ichorvérűek nőnek hatalmukban, legendás kalandokat élnek át, újra és újra szembe kacagják Votisz Nagyurat, szépen lassan megváltoznak. A Romlás idővel erőt vesz rajtuk, megváltoztatja kinézetüket, kiszámíthatatlanná teszi képességeiket, akarataikon kívül veszélyessé teszi őket a világ számára. Van, akinek a bőre, a haja, esetleg a szeme színt vált. Van, aki szaruhártyát növeszt, vagy épp villássá lesz a nyelve, gyönyörű kelések lepik el a testét. Megeshet, hogy testének arányai változnak meg – apránként vagy akár hirtelen és látványosan. A szerencsésebbek vonásai kisimulnak, velük született rendellenességek tűnnek el testükről, megszépülnek, éteri aura lengi be őket. Kiszámíthatatlan, hogy kire hogyan hatnak a Romlás, épp ezért a furcsa kinézetű idegeneket előszeretettel vádolják meg azzal, hogy a Romlást hordozzák magukban.

A föld egyszerű népének felemás a viszonya azokkal, akikben a Romlást vélik felfedezni. Tartanak tőlük persze, és jó okkal, hisz a szabad szemmel felfedezhető Romlás mértéke egyértelmű jele az emberfeletti hatalomnak. Ugyanakkor akadnak éppen szépszámmal olyan szerencsétlenek is, akik születésüktől fogva magukon viselik az ichor érintését, anélkül, hogy ezáltal félisteni hatalomra tettek volna szert, így soha nem lehetnek teljesen biztosak abban, hogy valaki ör-

dögi vonásai a szerencsétlen sors vagy a hatalom jelei-e. Ez persze nem mindenkinek a kezét fogja vissza: szerte Farián időről időre kegyetlen hevesseggel kapnak láng-ra az Romlást kipurgálni szándékozó, ám legtöbbször csak ártalmatlan ichorérített szerencsétlenek százait halálba taszító, véres pogromok. Olyan helyek is akadnak, ahol biztos, ami biztos egyetlen ichorvérűt sem látnak szívesen, még ha ezeket a törvényeket szinte lehetetlen is betartatni.

Az emberek félelmébe azonban csodálat és remény is vegyül. Igaz, hogy a Romlást magukkal hordozó ichorvérűek akarataikon kívül is szörnyű veszélyt jelenthetnek, de nem szükségszerűen gonoszak. Sőt, sok esetben vezeklő, a lelkükre tapadó vért jótettekkel helyrehozni akaró egyénekről van szó – akik egyszerűen a világot formáló legendás hatalmú személyek is. Így, azok, akik olyan feladatra keresnek embert, ami már-már lehetetlennek tűnik, vagy éppen csak több a vagyona, mint a magához való esze, előszeretettel fordulnak a Romlás jeleit viselő ichorvérűekhez.

## Romlás pontok

A Romlás, azon túl, hogy Faria világán közismert fogalom, egyben játékmecanikai érték is. A játékos karakterek első kalandjukat 0-s Romlás értékkel kezdik, ám a játék során mind több és több Romlás pontra tesznek szert.

Romlás pontot a karakterek két féle képpen szerezhettek: döntéseik eredménye képpen, és kiteljesedő hatalmuk révén. Romlás pontoktól a karakter - akárhogy is tett szert rájuk - soha nem szabadulhat, és minél többel rendelkeznek, annál valószínűbb, hogy egy váratlan pillanatban elszabadul egy varázslatuk, irányíthatatlanná válik egy képességük, aminek katasztrófális következményei lehetnek.

### A Romlásban rejlő erő

A karaktereknek szintenként egyszer lehetőségük van az alábbi cselekedetek egyikének az egyszeri a végrehajtására. Ha így tesznek Romlás értékük +1-gyel nő. Ezek a cselekedetek rendkívüli erőfeszítéssel járnak, a vérükben rejlő ichor megfeszített aktiválásának utóhatása – a megnövekedett Romlás érték képében – egész életében elkíséri a karaktert; következményeivel a továbbiakban együtt kell élnie.

**Szerencsekovácslás:** reakcióként is végrehajtható szabad cselekedet. Célpont kockadobás eredményét tetszőleges értékűre változtathatja. A cselekedettel bármely kockadobás célozható, de csak közvetlenül annak kidobása után.

**Panacea:** reakcióként is használható főcselekedet. 10 Ép-t gyógyul és visszakapja összes elveszített Vé-jét.

**Felébresztett ichor:** kiegészítő cselekedet. Visszakapja összes aktuális Vp-ját és Hit pontját.

**Felfrissülés:** kiegészítő cselekedet. Aktuális Ichor pontjainak a száma +6-tal nő.

### Az elkerülhetetlen Romlás

Ahogy a karakterek vérében egyre sűrűbben zubog az ichor, úgy közelít hozzájuk a Romlás árnya is. Amikor a karakterek maximálsi Ichor értéke 10 fölé nő, minden alkalommal, mikor maximális Ichor értékük növekszik Romlásértékük is ugyanannyival nő.

Számos egyéb, rendkívüli módja létezik még a Romlás-sal való közelebbi ismeretség kialakításának. Azok akiket balsorsuk egy ichorvihar útjába terel, vagy éppen egy katasztrófát kénytelenek átvészeln, bizony a Romlás jeleit magukon viselve keverednek ki a bajból - ha szerencsésük van.

Megdöbentő módon olyan bolondok is akadnak, akik tárt karokkal üdvözlnek a Romlást, és minden tőlük telhetőt megtesznek, hogy másokat is Romlásba taszítsanak, elég csak az Ébredő Ichor Gyermekének hírhedt szertartásaira gondolni.

### A Romlás jelei

A karakterek megjelenése mindig, amikor Romlás értékük növekszik, észlelhetően megváltozik. A változás eleinte még nem túl látványos, ám a halmozódó változások idővel egyre látványosabbá válnak. A változásnak nem mindig felismerhetően természetfeletti: új hajszín, furcsa foltok a test egyes pontjain, kiütések, sebek. A változások akár még előnyösek is lehetnek.

Ugyanakkor a játékos látványosabb elváltozásokat is választhat, és a változásokkal együtt felveheti a választott változásokhoz illő szabad képességek valamelyikét (pl. *Különleges vonások, Karmok, Szárnyak*), bár azok árát ki kell fizetnie. Ha a karakter a Romlás pontra kaland közben tesz szert, a mesélő „megelőlegezheti” számára a választott képesség árát, amelyet majd a következő szintlépés alkalmával kell kifizetnie.

A Romlás jeleinek magabiztos azonosításához sikeres Érzékelés + Mágiaelmélet (13-a célpont Romlás értéke) vagy Érzékelés + Orvoslás (15-a célpont Romlás értéke) próbát kell tenni. Ekkor még elrejtésük is viszonylag egyszerű, mindössze egy sikeres Ügyesség + Álcázás (5+a karakter Romlás értéke) próbára van szükség, meg persze némi sminkre és időre.

### A Romlásban rejlő veszély

Ahogy az ichorvérűek egyre mélyebbre merülnek a Romlásban, egyre nő az esélye annak, hogy akaratukon kívül katasztrófákat idéznek elő. Romlás pontjaik szaporodásával a vérükben pezsgő ichornak egyre kevésbé képesek parancsolni, és az rendkívüli képességeik használata során bármikor váratlan és kiszámíthatatlan katasztrófákat indíthat be.

Hogy katasztrófák mikor következnek be a karakterek cselekedetinek fajtájától és a szerencsétől függ. Ha a karakter rendelkezik Romlás pontokkal a mesélő minden alkalommal, amikor Ichort használ egy képessége alkalmazása közben, és amikor varázsol Romlás-próbát kérhet a játékostól annak eldöntésére, hogy katasztrófa következik-e be. Katasztrófa következik be, ha egy k100-as dobás eredményének és a karakter Romlás értékének az összege meghaladja a 100-at.

#### k100 + Romlás-érték > 100

A játék ritmusának gyorsítása érdekében a mesélő élhet a következő lehetőségekkel is:

- ha egy képesség vagy varázslat használata támadó dobást igényel a dobás eredménye egyben a Romlás-próba eredménye is lehet.
- ha egy képesség vagy varázslat használata próba dobást igényel a dobás eredménye egyben a Romlás



próba 10-es számjegye is lehet. Második k10 gurítására így csak akkor van szükség, ha a 10-es számjegy eredménye alapján van esély a katasztrófa bekövetkeztére.

- ha mágiaellenállásra jogosító varázslat használata során ki kell dobni a varázslat végső erősségét. Az előző pontban írtakhoz hasonlóan ilyenkor az erősség meghatározására tett dobás egyben a Romlás próba 10-es számjegye is lehet.

### A katasztrófákról

A katasztrófák természetének meghatározása a mesélő feladata. Fontos azonban észben tartani, hogy a katasztrófák célja nem a karakterek lehetetlen helyzetbe hozása vagy megbüntetése. Ellenben kitűnőek arra célra, hogy a fennálló helyzetet felforgassák, izgalmas új körülményeket teremtsenek. A mesélő akkor használja megfelelően a Romlást, ha az általa választott katasztrófának köszönhetően gyökeresen megváltozik a karakterek helyzete, amire aztán reagálniuk kell.

Tegyük fel, hogy a karakterek egy keskeny és kanyargós erdei úton haladnak, amikor haramiák rontanak rájuk. Az elkeseredett küzdelemben Mireia 4k6-os Ki-

sülés varázslattal támad ellenfelére. Támadás dobása azonban túl jól sikerül, 97-et dob, ami Mireia Romlás értékével (4) együtt már meghaladja a 100-at. A mesélő némi gondolkodás után úgy dönt, hogy a varázslat hatására nem pusztán méteres villámnyalábok csapnak elő Mireia támadásra emelt tenyeréből, de a nyalábok elszakadnak a kezéből és a Mireiát körülvevő 40 méter átmérőjű területen össze-vissza cikázva, osztódva és megnyúlva végig nyálnak mindenkit, 4k6-os sebzést okozva. A körben ezt követően cselekvő Ozin meglepve tapasztalja, hogy a területen az elszabadult Kisülés varázslat minden rendelkezésre álló ichort elpusztított, lehetetlenné téve a varázslatok létrehozását.

Ahogy a fenti példából is látható a mesélő a szituáció és a cselekedet függvényében szinte bármit kitalálhat, amiről úgy érzi érdekes módon bonyolítja a helyzetet. Az alábbi táblázat további példákat tartalmaz, amelyek közül a mesélő akár választhat is, illetve, ha úgy tartja a kedve a szerencséire is bízhatja, hogy milyen katasztrófa következik be – ebben az esetben egy módosított k100-as dobás segíthet kiválasztani, hogy a lista melyik példája következzen be éppen.

1-7	Körönként k6-1 <i>Ichorrobbanás</i> varázslat jön létre véletlenszerű helyeken a következő 1 perc során. A varázslatok sebzése és erőssége megegyezik a karakter Romlás értékével.	69-75	A karakter körül, egy k10*10 méter átmérőjű területen 1 percig minden élőlény – a karaktert kivéve – körönként a karakter Romlásának fele (max. 4) Ép-t sebződnek.
8-13	A karakter közelében létrejön egy <i>Irányított elemi forma</i> egy véletlenszerű elemből. A forma leghosszabb dimenziója annyi méter, sebzése annyi k6, mint a karakter Romlása. Magától nem mozog, de egy koncentráció cselekedettel és sikeres Lelkierő (7) próbával bárki mozgásra bírhatja.	76-82	A karaktert körülvevő k10*100 méter átmérőjű területen tartózkodókat megtámadja egy érzelemvihar és mindenkin, aki elvétí mágiaellenállását az <i>Érzelmek keltése</i> varázslatnak megfelelően eluralkodik egy véletlenszerűen kiválasztott alapvető érzelem. Az érzelemvihar erőssége k6*a karakter Romlásával. Az időtartama annyi perc, mint a karakter Romlása.
14-20	A karakter és a hozzá legközelebb lévő k10 karakter <i>Kínokozás</i> varázslat célpontjává válik. A varázslat erőssége a karakter Romlás értékének 5-szöröse.	83-88	A karaktert körülvevő 100 méter átmérőjű területen hasadékok nyílnak a talajban. A hasadékok hossza a karakter Romlásának duplája, szélességük 1 és 2 méter közötti, mélységük annyi, mint a karakter Romlása. A hasadékok jellemzően élőlények alatt nyílnak meg, ha több élőlény tartózkodik a területen, mint ahány hasadék nyílik, véletlenszerűen kell eldönteni, melyikük alatt nyílik hasadék. Kitérni sikeres Érzékelés + Akrobatika (10) próbával lehet.
21-26	A karakter környékét földrengés rázza meg a <i>Földrengés</i> varázslat leírásában szereplő módon. A varázslat erőssége megegyezik a karakter Romlás értékével, az érintett terület átmérője ennek tízszerese.	89-94	A karaktert körülvevő 100 méteres átmérőjű területen a talaj egyes részei kiemelkednek és oszlopokat formálva a magasba emelkednek. Az így kiemelkedő oszlopok átmérője 2 méter, magasságuk és számuk megegyezik a karakter Romlásával. Az oszlopok jellemzően élőlények alatt emelkednek ki, ha több élőlény tartózkodik a területen, mint ahány oszlop kiemelkedik a talajból, véletlenszerűen kell eldönteni melyikük alatt emelkedik oszlop. Kitérni sikeres Érzékelés + Akrobatika (8) próbával lehet.
27-33	A karakter körül egy forgószelel keletkezik a <i>Tornádó</i> varázslatnak megfelelően. Erőssége megegyezik a karakter Romlás értékének felével (felfelé kerekítve), időtartama annyi perc, mint a karakter Romlás értéke. Magától nem mozog, de egy koncentráció cselekedettel és sikeres Lelkierő (7) próbával bárki mozgásra bírhatja.	95-100	A karaktertől kiindulva nagyerejű lökeshullám tarolja le a környezetet. A karakter közvetlen közelében (max. 2 méter) tartózkodó élőlények és tárgyak annyiszor k6 sebzést szenvednek el, mint a karakter Romlása. A karaktertől távolodva minden méter -1k6-tal csökkenti a sebzést. A sebzés kötelező Ép vesztéssel jár. Sikertelen Erőnlét + Atlétika (elszenvedett sebzés) próbával a lökeshullám ledönti az áldozatokat a lábukról és annyi méterrel löki őket távolabb a karaktertől, mint ahány k6 sebzést elszenvedtek.
33-40	A karakter körül egy k10*10 méter átmérőjű területen a <i>Zagyválás</i> varázslattal megegyező módon összekeverednek a hangok annyi percre, mint a karakter Romlása.		
41-46	A karakter körül egy k10*10 méter átmérőjű területen vakítóvá erősödnek a fények annyi percre, mint a karakter Romlása.		
47-54	A karakter körül egy k10*10 méter átmérőjű területen a <i>Burjánzás</i> varázslattal megegyező módon agresszív növekedésnek indul a növényzet Romlásával egyező percig.		
55-61	A karakter körül, egy k10*10 méter átmérőjű területen a <i>Csitt</i> varázslattal megegyező módon minden hangforrás megszűnik, annyi percre, mint a karakter Romlása.		
62-68	A karakter körül, egy k10*10 méter átmérőjű területet 1 percig éles, meleg fény jár át. Minden élőlény – a karaktert kivéve - körönként annyi Ép-t gyógyul, mint a karakter Romlása.		

# A játék ritmusa



Az Ichor szerepjátékban a karakterek élete külön ritmusra jár. Van, hogy órák, napok vagy akár hetek szállnak tova a mesélő pár szavának kíséretében. „Hajótok két héten keresztül hánykolódik a Vitorlátlan Tenger egyhangú habjain mire végre megpillantjátok Colella színes kagylókkal ékes falait”, mondja a mesélő és a karakterek már is két héttel öregebbek, bölcsőbbek, világlátottabbak – és talán morcosabbak és mosdatlanabbak is. Az idő játékon belüli múlásának irányítása a mesélő egyik fontos, ám igen bonyolult feladata.

## Az aranszabály

Az Ichor célja a közös szórakozás; így az itt leírtakat csak akkor érdemes elővenni, ha a játék résztvevői szükségét érzik. A „szerintem mostanra visszakaptál egy Ichort”, „ennyi idő alatt biztosan meggyógyultál”, „sok idő eltelt már azóta, mostanra biztos elmúlt a hatása” sokszor jobb megközelítés, mint az órák és percek aprólékos visszafejtése.

## Cselekedet

A karakterek által végrehajtott akciókat cselekedetnek nevezzük, de a kifejezés időmérésre is használatos. Egy cselekedet „hossza” pár másodperc, ennél konkrétab-

bat nem lehet róluk mondani, és persze nem is érdekes – hisz Farián párjukat ritkítják az olyan szerkezetek, amelyek képesek az ennyire precíz időmérésre és a karakterek sem fognak szinte soha azzal foglalkozni, hogy valami 1 vagy esetleg 2 másodpercig tart-e.

## Kör

Körökkel akkor érdemes számolni, ha feszült helyzetbe kerülve fontossá válik a cselekvési sorrend meghatározása. Egy kör 6 másodpercnyi időt ölel fel – így, ha pl. egy varázslat időtartamánál 1 perc szerepel az 10 körrel egyenértékű.

A karakterek meghatározott számú cselekedetet hajthatnak végre egy-egy körben. Átlagos esetben egész pontosan 1 kiegészítő cselekedetet és egy főcselekedetet, valamint minden számukra elérhető szabad cselekedetből maximum 1-et.

## Jelenet

A játékban használt időmértékegységek közül a legnehezebben megfogható és hosszát illetően is legváltozatosabb, hisz sokkal inkább gondolati és tartalmi fogalom, mint fizikai időhossz. Jelenetnek nevezzük azt, amikor a karakterek egy helyen és időben cselekedete-





ket hajtanak végre, hogy megoldjanak egy problémás helyzetet. Egy jelenet állhat mindössze pár cselekedetből, pár körből, de akár hosszú percekből is. Jelenetekre akkor kerül sor, ha konfliktus vagy feszültség kíséri a karakterek cselekedeteit, és az események végkimenetele bizonytalan. A mesélő megteheti például, hogy a karakterek embert próbáló utazását mindössze érzékletes leírással jeleníti meg, ha úgy gondolja, hogy végső soron bizonyosan elérik céljukat. Ellenben, ha útjuk során akadállyal találják szembe magukat elérkezett egy jelenet ideje.

Számos képesség „a jelenet végéig” tart és a harc során elszünetelt Vé veszteség is csupán a jelenet végéig terheli a karaktereket, ezért fontos annak eldöntése, hogy meddig tart egy jelenet. Egy jelenetnek akkor szakad vége, ha két kétes kimenetelű cselekedet között hosszabb – órákban mérhető – idő telik el. Ha például a karakterek egy elhagyott kolostor romjait járva szobáról szobára haladnak szörnyekkel és csapdák-  
kal küzdve, úgy a kolostor felderítése mindössze egyetlen, hosszú jelenetet alkot. Ellenben, ha a karakterek a felderítés közben megpihennek az egyik elvadult belső udvarban, ellátják egymás sebeit, áldozatot mutatnak be isteneiknek, esznek, isznak, alszanak, és ez alatt senki sem zavarka őket, ez a pihenő jelenethatárul is szolgál.

## Napszak

Játéktechnikai értelemben a nap három napszakra tagolódik: délelőtt, délután és éjszaka. A délelőtt a hajnali – vagy télen az azt megelőző – órákban kezdődik és megközelítően délidőig tart, a délután pedig az ezt követő nyolc órát fedi le, hogy aztán az éjkezt megelőző és követő órák alkossák az éjszakát. A napszakok tehát nagyjából 8 óra hosszúak, de határaikat nehéz pontosan meghúzni, és nem is érdemes foglalkozni vele. Ha a játék során bármikor felmerülne, hogy vajon már elkezdődött-e a következő napszak az ajánlott válasz az, hogy igen.

A napok Farián is hasonlóan hosszúak, mint nálunk és a kontinens nagy részén, ősi khetriai hagyományokat követve, a napot 24 egyenlően hosszú órára osztják, az órákat pedig 60 percre. A mindennapok során azonban a legtöbb fariai számára a perceknek és az óráknak vajmi kevés jelentősége van, és helyette életüket a napszakok ritmusa határozza meg.

# Ismeretek



Ismeretnek nevezzük azokat a jól körül határolható tudásterületeket, amelyekben a karakterek, gyakorlással vagy memorizálással, különböző mértékű tudást szerezhetnek. Ennek a tudásnak a mértékét az ismeretek foka jelképezi, ahol a 0. fok a teljes képzetlenséget, az 10. fok pedig a csaknem teljes körű tudást jelképezi.

## Ismeretek tanulása

Ismeretekre a karakterek több féleképpen tehetnek szert: először is választott származásuk, neveltetésük és induló kasztjuk ellátja őket számos ismerettel. Minden egyes szinten választott kasztjuk biztosít számukra pár ismeretpontot, amelyet új ismeretek elsajátítására, vagy már meglévő ismeretek fejlesztésére költhetnek. Karakter pontjaikból is vásárolhatnak ismeret pontokat, valamint egyes képességek is biztosíthatnak számukra további ismereteket.

Az ismeretek ára egységes, minden ismeret minden egyes fokáért 1 ismeret pontot kell kifizetni.

## Körülményspecifikus ismeretek

Egyes ismereteket több alkalommal is meg lehet tanulni, pl. a Vadonjárást éghajlatonként. Ilyen esetben, ha a karakter az ismeretet nem a felvett módon szeretné használni, pl. Vadonjárás (tundra) ismeretét egy trópusi

esőerdőben próbálja használni, akkor a játékos választhat: a képzetlenségnél feltüntetett módon dobja a próbáját, vagy -2 módosítóval.

Amennyiben egy karakter egy ilyen ismeretet többször is el kíván sajátítani, új ismereteit úgy kell tekinteni, mintha az értéke megegyezne a korábban tanult ismeret foka -2-vel - feltéve, ha a másik ismerete legalább 3. fokú.

Például, ha Halfraeg Vadonjárás (tundra) 4. fokú ismerete mellé a Vadonjárás (tenger) ismeret 3. fokát is megszeretné tanulni, mindössze 1 pontot kell fizetnie.

## Ismeretek a játékban

Annak eldöntésére, hogy egy bizonyos feladatot sikerül-e a karakternek elvégeznie, egy bizonyos információra sikerül-e visszaemlékeznie, vagy egy problémát sikerül-e megoldania az ismeretpróbák szolgálnak. A próba menete a következő: először a játékos elmondja mit szeretne csinálni, milyen cselekedetre készül. Amennyiben a mesélő úgy érzi, hogy a cselekedet sikeressége nem egyértelmű, próbát rendelhet el. A mesélő a játékosok kezdeményezése nélkül is kérhet próbát, ha a karaktereknek valami nem várt eseményre kell reagálniuk, például félre kell ugraniuk egy feléjük száguldó szekér útjából. Ezt követően a mesélő meghatározza a cselekedet végrehajtásához szükséges ismeretet és tulajdonságot, valamint a célszámot a cselekedet nehézségével arányosan. Végül, az érintett játékosok próbát dobznak, kiszámolják eredményüket, majd a mesélővel közösen megbeszélik a következményeket.

Például, miközben Elvyra a háztetőn rejtőzködve próbálja kifigyelni egy ellenséges tolvaj tevékenységét, a következő beszélgetés játszódik le a mesélő és Elvyra játékos között:

**Mesélő:** A tolvaj, akit a háztetőről megfigyeltél rosszat sejtve az ég felé fordul és kémlelni kezd.

**Elvyra:** Hasra vetem magam, hátha nem vesz észre.

**Mesélő:** Sajnos már kiszúrt, a hirtelen mozdulatra ráadásul megrémül és szaladni kezd.

**Elvyra:** Utána eredek.

**Mesélő:** Lemászol a háztetőről?

**Elvyra:** Nem, a háztetőkön loholok a nyomában.

**Mesélő:** Rendben. Viszont a háztetők felülete egyenetlen, nem is mindenhol bírják el a súlyodat, és a menekülő tolvaj gyakori irányváltásai miatt többször is előfordul, hogy át kell ugranod a keskeny utcák felett. Ahhoz, hogy sikeresen a nyomában tudjál maradni dobnod kell majd egy Akrobatika próbát.

**Elvyra:** Hozzáadhatom az Ügyességet is, ugye?

**Mesélő:** Igen. Viszonylag nehéz feladatról van szó, Elvyra most csinál először ilyet. A célszám legyen mondjuk 10.

### Ismeretpróbák

Az ismeretpróbák akkor számítanak sikeresnek, ha a vonatkozó tulajdonság, ismeret és egy k10-es dobás eredményének az összege eléri vagy meghaladja a próba célszámát.

#### Tulajdonság + ismeret + k10 $\geq$ célszám

Az ismeretek leírásában szerepel, hogy mely tulajdonságokhoz kötődik leginkább, de a vonatkozó tulajdonság meghatározása mindig a körülményeken és a végrehajtani kívánt feladaton múlik. Egy sérült karakter bekötözéséhez például Ügyesség + Orvoslás próbára van szükség, de könyvben szereplő tünetek alapján beazonosítani egy betegséget Intelligencia + Orvoslás próbát igényel. Habár a próbára bocsátott tulajdonság és ismeret meghatározása végső soron a mesélő feladata, a játékosok természetesen bármikor előállhatnak ötleteikkel arra hogyan szeretnék használni ismereteiket és tulajdonságaikat az egyes próbákhoz. A különösen elmés ötleteket a mesélő akár meglepően alacsony célszámokkal is jutalmazhatja.

### Célszám

A célszám meghatározása szintén a mesélő feladata. Segítségképpen az ismeretek leírása 4 fő nehézségi szintet használ, de a mesélő ezektől eltérő célszámokat is meghatározhat. A mesélő a célszámok meghatározásakor a feladatot nem vákuumban kezeli, hanem a körülményeket is figyelembe veszi. Lehetséges, pl., hogy egy wyvern lenyugtatása majdnem mindenki számára nehéz feladat, de ha a karakter saját, idomított wyvernjéről van szó, az ő számára alacsonyabb célszám meghatározása ajánlott.

### A siker árnyalatai

Minden, a célszámot elérő eredményt sikernek nevezünk, de két siker, vagy éppen két sikertelenség között hatalmas különbség lehet. Az szabályok ezt az *igen, de* – *nem, és* megközelítéssel kezelik. Az improvizáció hagyományából merített elképzelés lényege, hogy a mesélő és a játékosok a kockadobásokkal meghatározott irányban



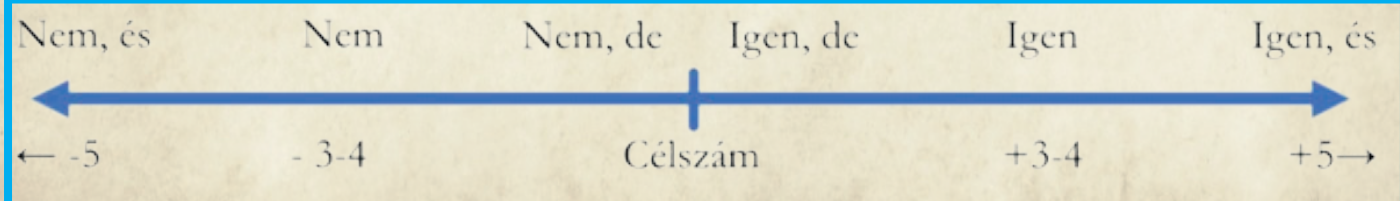
ugyan, de kreatívan és együtt alakítsák az események folyását. A próba eredményének függvényében a játék a siker hat árnyalatát különbözteti meg.

**Igen, és:** Ha a próba eredménye a célszámot legalább 5-tel meghaladja, a karakter nem pusztán eléri célját, de azt látványos könnyedséggel és magabiztossággal teszi. Ilyen esetekben a karakter az eredeti cél elérésén túl járulékos, előre nem látott előnyökre is szert tesz.

Elvyra próbájának eredménye 16 lett. A mesélő némi gondolkodás után úgy dönt, nem egyszerűen csak sikerül lépést tartania a menekülő tolvajjal, de a háztetők rengetegében észrevesz egy rövidebb útvonalat és a menekülő tolvaj elé vág.

**Igen:** Ha a próba eredménye 3-mal vagy 4-gyel meghaladja a célszámot, úgy a karakter előre meghatározott célját komplikáció nélkül eléri ugyan, de a feladat végrehajtása során további, előre nem látott előnyökre nem tesz szert.

Elvyra próbájának eredménye 13 lett, így Elvyra köny-



nyedén lépést tart az előle menekülő tolvajjal háztetőről háztetőre szökkenve, amíg az el nem éri célját: a föld alatti csatornák közé vezető lépcsősort.

**Igen, de:** Ha a próba eredménye megegyezik a célszámmal, 1-gyel vagy 2-vel haladja meg azt, akkor a karakternek sikerül ugyan elérnie eredeti célját, de valami féle nem várt hátrányt is kivált a cselekedete.

Elvyra próbájának eredménye éppen 10, határsiker. Így sikerül ugyan lépést tartania a menekülő tolvajjal, de közben háztetőről háztetőre szökken több cserépdarabot is az alatt sétáló emberek nyakába rúg. A dühös kiabálásra felfigyelnek a környéken őrző városőrök, és Elvyra nyomába erednek.

**Nem, de:** Ha a próba eredménye csak 1-gyel vagy 2-vel marad el a célszámtól, akkor a karakter részsikert ért el. Nem sikerült célt érnie, de egy fokkal közelebb kerül annak teljesítéséhez, vagy éppen valamilyen nem várt, de előnyös komplikációt sikerül kiváltania.

Elvyra próbájának eredménye 9. A háztetőkön való loholás közben megcsúszik a lába egy laza cserépdarabon és lezuhan a tetőről. Ugyanakkor elég sokáig sikerült a tolvaj nyomában maradnia ahhoz, hogy szinte biztos legyen benne, hogy a tolvaj a csatornák mélyére tart. Az ellenség ugyan most meglógott, de Elvyra legalább tudja, merre keresse őket a jövőben.

**Nem:** Ha a próba eredménye 3-mal vagy 4-gyel elmarad a célszámtól, úgy a karakternek nem sikerül végrehajtania a kitűzött feladatot, de legalább további komplikációkat sem okozott közben.

Elvyra próbájának eredménye mindössze 7. Rövid loholás után elszámítja egy ugrás ívét, és csak nagy nehézségek árán sikerül megkapaszkodnia a szomszédos ház ereszében. Vissza küzdi ugyan magát a háztetőre, de a tolvaj időközben meglép.

**Nem, és:** Ha a karaktert végképp elhagyja a szerencséje és a próbájának eredménye legalább 5-tel elmarad a célszámtól igazi balsikerről beszélhetünk. Ilyenkor nem egyszerűen nem sikerül végrehajtania a feladatot, de katasztrofális bukásának eredményeképpen még további hátrányba is kerül.

Elvyra próbája katasztrofálisan sikerül. Szörnyen rosszul számolja ki ugrásának ívét, és díjnyertes fejest ugrik a szemközti ház felső emeletének ablakán keresztül. Hangos és fájdalmas puffanással landol a vacsorához készülődő család asztalán. A családfő mérgesen felkapja a bicskáját az asztról...



### Előnyök és hátrányok

A próba során szerzett előnyök és hátrányok megmutathatók játékmechanikai értékekben, de a narratívában is. Az elsőre klasszikus példa, ha a próba eredményeképpen a karakter +1-et, vagy -1-et kap a következő próbájára, vagy a próba megkísérlése közben elszenvedett sérülés, elnyert Múzsapont, vagy bármi más, játéktechnikai értékekkel kifejezhető eredmény.

A narratívában megjelenő előnyre vagy hátrányra pedig példa lehet, ha a karakter valami módon nem várt irányba tereli az eseményeket. Egy előny például járhat azzal, hogy a karakter valami hasznosat teyen, amely nem kapcsolódik a próba céljához, vagy másodlagos hatással bővíti a próba eredményét. A hátrány ezzel szemben a cselekedet végrehajtása során történetből fakadó komplikáció.

Különösen hatásos tud lenni, ha a két féle hatás érdekes és egyedi módon történő összefűzése.

### Csapatmunka

Újra és újra érdekes, és a próba eredményével összeegyeztethető előnyökkel és hátrányokkal előállni embert próbáló feladat. Szerencsére a mesélőnek nem kell egyedül megbirkóznia vele: bármely játékos előállhat az ötleteivel, minél szórakoztatóbbak és szokatlanabbak annál

jobb! Természetesen a végső szó a mesélőé, de egy kis ötletelésnek vagy akár alkudozásnak mindig van helye.

Elvyra próbájának eredménye 16 lett. A mesélő némi gondolkodás után úgy dönt, nem egyszerűen csak sikerül lépést tartania a menekülő tolvajjal, de a háztetők rengetegében észrevesz egy rövidebb útvonalat és a menekülő tolvaj elé vághat.

Elvyra játékosának azonban nem tetszik az ötlet, most, hogy már lebukott jobban örülne neki, ha inkább tovább követhetné a menekülő tolvajt, és kideríthetné az ellenség merrefelé húzza meg magát. Szerencsére a játékosoknak akad egy másik ötlete: mi lenne, ha üldözés közben Elvyra valahogyan riasztaná a közelben posztoló csapattársait, lehetőleg anélkül, hogy túl nagy felfordulást keltene. A mesélő és a játékosok úgy döntenek, hogy a tolvaj üldözése közben a kecsesen szökkenő Elvyra letép egy bádogdarabot valamelyik háztetőről, és egyik csapattársának a szemébe világít vele. Csapattársai kisvártatva a háztetőről háztetőre illanó fénypont után erednek a sikátorok rengetegében.

### Szerepjátékkal szerzett bónuszok

Elfordul, hogy a játékosok különösebb magyarázat vagy leírás nélkül egyszerűen csak elmondják milyen próbát szeretnének tenni és mi célból. És ezzel nincs is semmi gond.

Ellenben, ha egy játékos veszi a fáradságot, hogy karaktere szerepébe helyezkedve részletesen elmagyarázza hogyan tervezi megoldani az előtte álló problémát, vagy éppen előadja a karaktere mit és hogyan mond és tesz, javallott, hogy a mesélő ezt a játékos próbájához adható bónusszal vagy próbából fakadó előnyökkel jutalmazza.

### Ellenpróbák

Ellenpróbának nevezzük azt, amikor kettő vagy több karakter ellentétes célból dob ismeretpróbát. Az ellenpróbák során mindkét karakter számára a másik karakter próbájának az eredménye a próba célszáma, a próbát az nyeri, aki jobb eredményt ér el.

Elvyra és a tolvaj lihegve falják a távolságot. A tolvaj szemlátomást össze-vissza kanyargásba kezd, arra várva, hogy a futásba befáradt Elvyra feladja az üldözést. Hogy kiderüljön sikerrel jár-e a terve Erőnlét + Atlétika ellenpróbát tesznek.

Az eredmények és következmények meghatározásánál természetesen figyelembe kell venni, hogy a sikernek és sikertelenségnek számos árnyalata lehet.



A tolvaj a próbáján 8-as, Elvyra apró termetét meghazudtolva 14-es eredményt ér el. Elvyra könnyedén lépést tart a tolvajjal, aki egyre nehezebben veszi a levegőt, lépései bukácsolásba fordulnak át. Egyre meggondolatlanabban választja ki irányváltoztatásait, és egyszer csak pont Elvyra csapattársainak útjában találja magát. Eddigre persze már jártányi ereje sincsen.

Az ellenpróbáknak nem szükségszerűen kell ugyanazt az ismeretet, vagy akár tulajdonságot használnia. Ugyanakkor a mesélő, ha úgy ítéli meg az egyik karakter megközelítése a feladathoz előnyösebb volt a próbadobást bónusszal jutalmazhatja.

### Verseny

Amikor a karakterek ugyan egymással versengenek, de a feladatnak eleve létezik nehézsége és kölcsönös eredménytelenség is lehetséges, versenyről beszélünk.

A tolvaj Elvyra csapattársai elől menekülve falmászásba kezd, ujjával megkeresi a közeli palota tornyának kövei közötti repedéseket és összeszorított fogakkal felhúzódkodik az első emeletre, majd a másodikra. Elvyra a tolvaj legújabb próbálkozását látva tekintetével kiálló gerendavégeket, ereszeket és párkányokat keres, hogy széles ugrásokkal és lendületes szökkenésekkel próbáljon

a tolvaj elé vágni. Hogy kiderüljön melyikük jár sikerrel Elvyra Ügyesség + Akrobatika, míg a tolvaj Erőnlét + Atlétika próbát tesznek 10-es célszámmra. Mivel a mesélő úgy véli, hogy a háztetőkön szökkenő Elvyra feladata a nehezebb, úgy dönt ő -2-t adhat próbájához.

A versenypróbák eredményének és következményeinek meghatározásakor továbbra is figyelembe kell venni, hogy a sikernek vagy sikertelenségnek számos árnyalata lehet.

Egyikük sem jár sikerrel. A tolvaj mindössze 5-öt ér el próbáján és két emelet magasból az utcakövekre zuhan. Elvyra kissé szerencsésebbnek bizonyul, 9-es eredménye ugyan nem elég ahhoz, hogy felszökkenjen az épület tetejére, de egy szerencsétlen ugrás után megkapaszkodva egy gerendavégen egyensúlyozva találja magát a második és a harmadik emelet között.

### Mikor kell dobni

Az Ichor szerepjáték viszonylag könnyen lehetővé teszi, hogy a karakterek egyes ismeretekben olyan fokú tudásra tegyenek szert, amely az esetek többségében garantálja számukra a sikert. Ha a próbához használt értékek összege eléri a célszámot a próbának csak kevés tétje van. Amennyiben a játékos megelégszik egy egyszerű sikerrel, további előnyök nélkül, nem szükséges dobnia.

Természetesen, ha a játékos szeretné, ebben az esetben is dobhat, abban a reményben, hogy további előnyöket is szerez. Ugyanakkor, ha a játékos úgy dönt, hogy a biztos siker ellenére dobni szeretne a próbájára, azzal némi kockázat is együtt jár: a kockadobáson elért 1-es és 2-es eredmény ilyenkor is maximum az „igen, de” eredményt jelenti, vagyis, hogy a próba sikerrel járt ugyan, de némi hátránnyal is járt.

Előfordul, hogy a karakterek olyan próbákra vállalkoznának, amelyek célszáma meghaladja az általuk elérhető legjobb eredményt. Ilyenkor a mesélő és a játékos megállapodhatnak egy egyszerű, előnyök és hátrányok nélküli sikertelenségben. Ha mégis a próbadozás mellett döntenek, azzal a balsikert kockáztatják, de döntésük jutalma egy kis reménysugár: a kockadobáson elért 10-es eredmény ilyenkor is garantálja legalább a „nem, de” eredményt.

## Ismeretek listája



### Akrobatika

Tulajdonság: Ügyesség

Az akrobatika tárgykörébe tartozik a koordináció, testkontroll, fürgeség, és ügyesség demonstrálása. Az akrobaták nagy ügyességet, találékonyságot és bátorságot igénylő manőverekkel kerülnek előnyös helyzetbe harcban, közelítenek meg mások számára elérhetetlen helyeket, vagy nyűgözik le szájtáti közönségüket.

Célszámok	Példák
8	Átfordulással tompítani az esést.
12	Szikláról sziklára szökkelni.
16	Vágtázó lovon állva elkapni egy kötelet.
20	Kötélen végigszaladva vívni.

### Álcázás

Tulajdonság: Ügyesség, Érzékelés

Tárgyak és személyek kinézetének megváltoztatása mások megtévesztése céljából. Az ismeret szakavatott ismerői természetesen könnyebben látnak át más álcáján. A példák mellett szereplő célszámoknál feltételezzük a megfelelő eszközök és idő rendelkezésre állását, ezek hiányában a célszám jelentősen nő.

Célszámok	Példák
8	Parókát, álszakállt hihetően felhelyezni.
12	Egy gebét egészséges lónak álcázni.
16	Alkat, magasság, rassz hihető álcája.
20	Egy személy kinézetének lemásolása.

### Alkímia

Tulajdonság: Intelligencia, Ügyesség

Savak, lúgok és mágikus hatások befogadására képes főzetek készítésének tudománya. Az ismeret alkalmazásához megfelelő felszerelésre (hőre, edényekre, keverő eszközökre, mérőeszközökre stb.) van szükség. A példák mellett szereplő célszámoknál feltételezzük a megfelelő eszközök és idő rendelkezésre állását, ezek hiányában a célszám exponenciálisan nő.

Célszámok	Példák
8	Kikeverni egy egyszerű savat.
12	Ichoresszencia készítése.
16	Instabil robbanószerek készítése.
20	Ichor-pusztító por készítése.

### Állatismeret és idomítás

Tulajdonság: Intelligencia, Lelkierő

Az ismeret segítségével beazonosíthatóak egy állat főbb tulajdonságai, kiismerhetőek szokásai és lehetséges a szelídítésük és idomításuk is.

Célszámok	Példák
8	Kutyát parancsok követésére tanítani.
12	Kiismerni egy mantikórt.
16	Megszelídíteni egy pegazust.
20	Lenyugtani egy éhes wyvernt.

### Atlétika

Tulajdonság: Erőnlét

A betanult mozgásformák segítségével a karakter a végéig feszítheti fizikai teljesítőképeségének határait. Az atlétikában jártas karakterek tovább tudnak sprintelni, messzebbre tudnak dobni, magasabbra és gyorsabban tudnak mászni, mint azonos erejű, de képzetlen társaik.

Célszámok	Példák
8	Felmászni egy egyenetlen falon.
12	Kampós kötelet dobni 20 m magasra.
16	Átugrani egy 7 méteres szakadékot.
20	Mellvértben lefutni 42 km-t.

### Csomózás és kötelekből szabadulás

Tulajdonság: Ügyesség

Az ismeret szakavatott ismerői képesek az adott helyzetnek megfelelő csomókat gyorsan és biztos kézzel elkészíteni a körülményektől függetlenül. Az általuk rögzített tárgyak bizonyosan a helyükön maradnak, és az általuk megkötözött foglyoknak vajmi kevés esélye van a szabadulásra. Egyszersmind azt is jól tudják, hogy melyik csomónak mi a gyengéje, és így a kötelekből szabadulás sem lehetetlen a számukra.

Célszámok	Példák
8	Ládák rögzítése egy postakocsi tetején.
12	Fojtóhurok készítése akasztáshoz.
16	Tornádó közepén vitorlákat biztosítani.
20	Hátrakötött kézzel fojtóhurokból szabadulni.

### Elmekontroll

Tulajdonság: Lelkierő

Sajátos ismeret, aktív felhasználási módja mellett paszív hatást is kifejt. **Az ismeret értékét hozzá lehet adni a karakter Mágiaellenállásához.** Ezen túl a karakterek Mágiaellenállásukat a varázslatokkal szemben a próba sikerességének mértékével növelhetik egy kiválasztott varázslattal szemben a jelenet végéig. A próba célszáma a varázslat szintjétől függ.

Célszámok	Példák
8	1.-3. szintű varázslatok.
12	4.-6. szintű varázslatok.
16	7.-9. szintű varázslatok.
20	10. szintű varázslatok.

### Előadás (előadásmód neve)

Tulajdonság: Karizma, Ügyesség

A közönség elszórakoztatásának, lenyűgözésének művészete. Az ismeret szakavatott ismerői képesek mások figyelmét szinte teljesen lekötni, miközben elszórakoztatják őket. Ez természetesen befolyásolhatja a karakterhez való hozzáállásukat a továbbiakban. Az ismeretet előadásmódonként külön fel kell venni.

Pl. Előadás (retorika), Előadás (ének) vagy éppen Előadás (tánc)

Célszámok	Példák
8	Lanttal kíséreni saját éneklésüket.
12	Két oktávnyi hangtávban énekelni.
14 + célpont Lelkiereje	Táncsal elcsábítani valakit.
20	Egy tömeg minden tagjának figyelmét hosszan és teljesen lekötöni.

## Észlelés

Tulajdonság: Érzékelés, Intelligencia

Míg az Érzékelés tulajdonság alapvetően meghatározza, hogy a karakter mit képes meglátni, meghallani, kiszagolni stb., az Észlelés ismeret abban nyújt fogódzót, hogy a karakter mennyire gyorsan és lopva képes befogadni és értelmezni az információt. Amire a képzetlen karakternek több másodpercnyi látványos bámulásra van szüksége, addig a gyakorlott megfigyelő a másodperc tört része alatt, a szeme sarkából is kiszúrja a lényegét. Az ismeret gyakorlott mesterei kitűnőek a minták és összefüggések felismerésében, és a kisebb jelekből is kikövetkeztetik, hogy mi történt vagy épp fog történni.

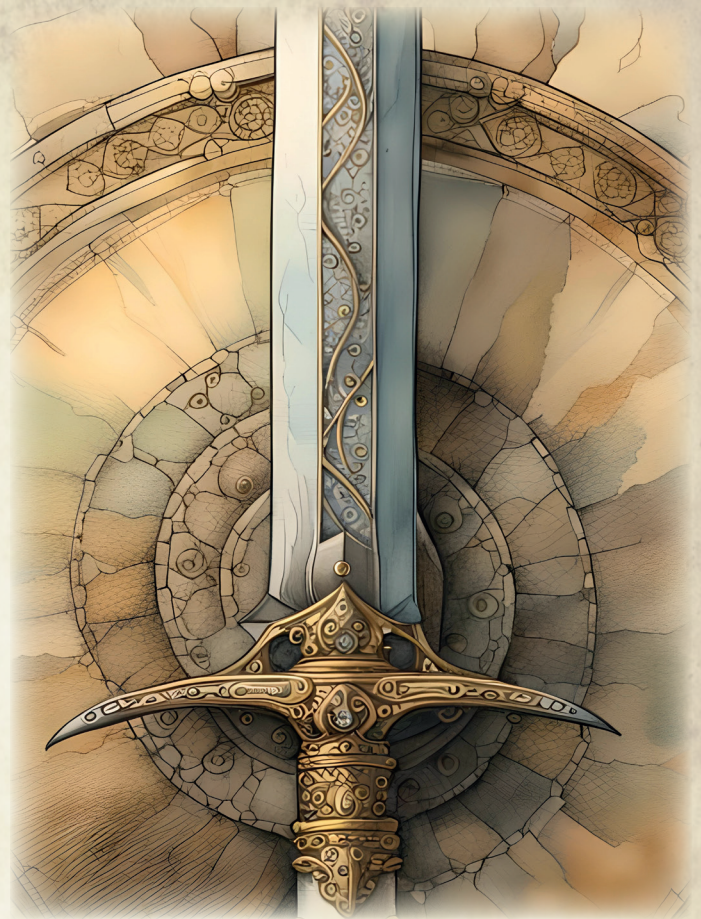
Célszámok	Példák
8	Hangról felismerni a vért fajtáját.
12	Szemzugarból megfigyelni egy asztaltársaságot.
16	Szag alapján felismerni az ételmérget.
20	Csizmatalpon keresztül felismerni a város utcáit az utcakövekről.

## Fegyverismeret és javítás

Tulajdonság: Érzékelés, Ügyesség

Az ismeret segítségével a karakter képes megállapítani, hogy egy fegyver pontosan milyen fajtába tartozik, hogy milyen minőségű, milyen anyagokból készült, illetve akár azt is, hogy ki készítette - ha ismert fegyverkészítő mesterről van szó - és mikor. Ezen túl az ismeret segítségével a fegyverét képes karban tartani és kisebb-nagyobb javításokat elvégezni rajta, ám ehhez megfelelő eszközökre, anyagokra és időre van szüksége.

Célszámok	Példák
8	Kiválasztani a legjobb fegyvert.
12	Megjavítani a számszerj elsütő szerkezetét.
16	Újraakasztani a kettétört kardot.
20	Mestermunka fegyverek készítése.



## Gyógyszer és ajzószer készítés

Tulajdonság: Érzékelés, Intelligencia

Gyógyszerek és ajzószer készítésének tudománya, kezdve az alapanyagok összegyűjtésétől egészen a készítmény előállításáig. Az ismeret alkalmazásához megfelelő felszerelésre (hőre, edényekre, keverő eszközökre, mérőeszközökre stb.) van szükség. Az ismeretpróba célszámát az elkészíteni szánt szert kikeverési nehézsége határozza meg.

## Hamisítás

Tulajdonság: Ügyesség, Érzékelés

Az ismeret segítségével pontos másolatok készíthetők tárgyakról, illetve bizonyos tárgyak egyes tulajdonságai reprodukálhatóak (pl. kézírás, pecsét.). Az ismeret szakavatott ismerői természetesen könnyebben ismerik fel a hamisítványt, így ők ellenpróbát tehetnek. A példák mellett szereplő célszámoknál feltételezzük a megfelelő eszközök és idő rendelkezésre állását, ezek hiányában a célszám exponenciálisan nő.

Célszámok	Példák
8	Kézzel vert érme hamisítása.
12	Kézírás utánzása.
16	Királyi pecsét hamisítása.
20	Ereklyék megtévesztő hamisítása.



## Hangutánzás

Tulajdonság: Érzékelés

Az ismeret segítségével állatok, személyek, de akár tárgyak vagy természeti jelenségek hangja is utánozható, vagy egyszerűen csak a karakter saját hangja változtatható meg a felismerhetetlenségig. Az ismeret szakavatott ismerői természetesen könnyebben ismerik fel a hangutánzást, így ők ellenpróbát tehetnek.

Célszámok	Példák
8	Saját hang elváltoztatása.
12	„Tipikus” személy hangjának utánzása.
16	Állathangok utánzása.
20	Egy személy hangjának tökéletes utánzása.

## Harctéri gyakorlat

Tulajdonság: Érzékelés, Intelligencia

Az ismeret a katonák és kalandorok taktikai és nem ritkán stratégiai tudását foglalja össze, amelyek segítségével megállapíthatják, hogyan kerülhetnek előnyös helyzetbe egy harc során, vagy küszöbölhetik ki a hátrányaikat. Sikeres ismeretpróbával hátrányos harci helyzet módosítók megfelelezhetőek - de egy ellenpróbával akár az ellenfél hasonló próbálkozásai is megfékezhetőek - illetve a karakter sikerrel megállapíthatja, hogy bizonyos elképzelései a harcmezőn való mozgásokkal kapcsolatban mennyire megvalósíthatók.

Az ismeret egyik speciális használata kiegészítő cselekedet keretében lehetséges, és a próbadobás értékével csökkenthető a harci helyzetből származó KT, TávT, vagy VÉ büntetések közül az egyik. Harcérték bónuszt az ismeret nem tud biztosítani.

Célszámok	Példák
8	Beazonosítani a tisztet.
12	Kiválasztani a legelőnyösebb pozíciót.
16	Megszervezni egy sereg felvonulását.
20	Felismerni az ellenség haditervét.

## Helyismeret (tájegység megnevezése)

Tulajdonság: Intelligencia

A helyismeret az ismert vidéken való tájékozódás és fontosabb helyek ismerete mellett kiterjed arra is, hogy az adott helyen lakó személyekről és egyéb lényekről mit tudhat a karakter. Az ismeretet tájegységként külön fel kell venni.



Célszámok	Példák
8	Eltájékozódni a szülővidéken.
12	Ismerni a város összes kocsmáját.
16	Ismerni a vármegye minden papját.
20	Tudni, hogy a jövő évi tornán hol fog állni a királyi sátor.

## Képzőművészet (művészet megnevezése)

Tulajdonság: Ügyesség

Az építő és ábrázoló műalkotások készítésének ismerete. Az ismeret szakavatott ismerői képesek kiváltani mások csodálatát, érzelmeket ébreszteni másokban műalkotásaikkal. A szemre is tetszetős használati tárgyak készítéséhez a Képzőművészet és a Szakma ismeretek együttes ismerete szükséges. Az ismeretet művészeti áganként külön fel kell venni.

Pl. Képzőművészet (fafaragás), Képzőművészet (rajzolás), Képzőművészet (szobrászat)

Célszámok	Példák
8	Felismerhető skiccet készíteni gyorsan.
12	Mellvért dísz készíteni Durius lovagjának.
16	Lenyűgözni egy salmer műgyűjtőt.
20	Adrasteia úrnőhöz méltó műalkotás.

## Kézügyesség

Tulajdonság: Ügyesség

A nagy kézügyességet és precíz szem-kéz koordinációt igénylő feladatok végrehajtásához szükséges ismeret, legyen szó bár zsebmetszésről, bűvészkedésről vagy zsonglőrködésről.

Célszámok	Példák
8	Két labdával zsonglőrködni.
12	Mechanikus zár feltörése.
16	Észrevétlen zsebet metszeni.
20	Röptében elkapni egy hajítótórt.

## Kultúra(csoport)

Tulajdonság: Intelligencia, Karizma

Az ismeret egy adott társadalmi csoport életmódjával, szokásaival, tabuival és akár a kívülállók számára rejtett tudásával kapcsolatos tudást fedi le. Az ismeretet csoportonként külön fel kell venni. A csoportok meghatározásánál a meghatározó szempontok a társadalmi státusz és a vallás.

Pl.: Kultúra (egyezményes városi); Kultúra (fraelig szabad ember); Kultúra (démonimádó nomád szolgál)

Célszámok	Példák
8	Ismerni egy népszerű táncot.
12	Tisztában lenni a királyi etikettel.
16	Sikerrel a Trón elé járulni Esqi Taqban.
20	Ismerni a velcai Jóanya misztériumát.

## Lélektan

Tulajdonság: Érzékelés, Lelkierő

Az ismeret segítségével felfedezhetőek egy személy érzelmei, gondolatai, motivációi. Az ismeret alkalmazója ehhez a célpont viselkedésének, gesztusainak alapos megfigyelését és egyszerű intuíciót, empátiát egyaránt alkalmazhat. Ellenpróbaként alkalmazva a karakter átláthat vele a Mellébeszélésen.

Célszámok	Példák
8	Felismerni valaki lelkiállapotát.
12	Lenyugtatni egy felzaklatott személyt.
16	Megfejtetni valaki titkos motivációit.
20	Kifürkészni egy ősi ereklye gondolatait.

A lélek létezése bizonyított tény, és köztudott, hogy az elhunytak lelkei nagyjából öt nap alatt szelik át a síkok közti aethert, hogy elfoglalják helyüket a túlvilágon.



## Lopódzás

Tulajdonság: Ügyesség

Az észrevétlen mozgás és egy helyben rejtőzés tudománya. Némileg különbözik a többi ismerettől, az ismeretpróba feltételezi egy ellenfél jelenlétét. Amennyiben az ellenfél gyanútlan a célszám 5+ az ellenfél Érzékelése. Ellenkező esetben a sikeres ismeret használathoz ellenpróbát kell tenni. Ilyenkor a karakter Ügyesség + Lopódzás próbájának az ellenfél Érzékelés + Észlelés próbáját kell felülmúlnia. Környezeti tényezők nagyban befolyásolhatják az ellenpróbát.

Módosító	Példák
-5	Bevilágított, akadálymentes folyosó.
0	Árnyékos, törmelékes sikátor.
+2	Vízéshez közeli bozótos.
+4	Éjszakai erdő.

## Lovaglás

Tulajdonság: Ügyesség

Az ismeret segítségével - habár neve mást sugall - bármely betört hátaállat megülhető, irányítható és akár természetével ellentétes cselekedetekre is rávehető.

Célszámok	Példák
8	Lóval átugratni egy kidőlt fa fölött.
12	Lótáncoltatással távol tartani valakit.
16	Betörni egy wargot.
20	Pegazuson mutatványokat bemutatni.

### Mágiaelmélet

Tulajdonság: Intelligencia

Az ichor és a varázslatok működésének beható ismerete. A Mágiaelmélet szakavatott ismerői ránézésre megmondják egy mágikus hatásról, hogy melyik varázslattípusba sorolható, grimoireokat írnak, és könnyedén egy egyetem professzorainak körében találják magukat.

Célszámok	Példák
8	Tisztában lenni a mágia alapjaival.
12	Kézjelekről felismerni egy varázslatot.
16	Küismerni egy varázstárgy működését.
20	Megírni egy új grimoiret.

### Mechanika

Tulajdonság: Ügyesség, Intelligencia

Mozgó alkatrészeket tartalmazó eszközök és gépek készítésének, javításának vagy éppen hatástalanításának a tudománya. Egyes különösen bonyolult mechanikus gépek üzemeltetéséhez is szükség lehet erre az ismeretre.

Célszámok	Példák
8	Hatástalanítani egy egyszerű csapdát.
12	Megtervezni egy ellensúlyos ballisztát.
16	Nyomólapos csapdaállítás.
20	Megjavítani egy mozgó szobrot.

### Megfélemlítés

Tulajdonság: Erőnlét, Karizma

Mások megfélemlítésének, hatásos megfenyegetésének, el- vagy csak simán megijesztésének ismerete, függetlenül attól, hogy a JK ehhez jól megválasztott szavakat és a személyiségének erejét, vagy éppen impozáns fizikumát használja.

Célszámok	Példák
8	Megrémíteni egy gyereket.
10 + Lelki-erő	Rávenni egy őrt, hogy álljon félre az útból.
16	Egy csapat katonát megfélemlíteni.
20	Elrémíteni egy felbőszült medvét.



### Meggyőzés

Tulajdonság: Karizma, Intelligencia

A logikus érvelés és az érzelmek húrjain játszó sirámok ismerete. Az ismeret ismerői barátait és ellenségeiket egyaránt rávehetik arra, hogy akár saját érdekeikkel ellentétes dolgok iránt kötelezzék el magukat. Az ismeret alkalmazásakor a játékosnak nem csak azt kell megneveznie, hogy kit és mire próbál rávenni, de azt is, hogy ehhez milyen érveket használ, sőt akár el is játszhatja azt. A mesélő a szerinte frappáns érveket és jól sikerült szerepjátékot alacsonyabb célszámokkal jutalmazza. Az ismeretet alapvetően a játékos karakterek alkalmazhatják NJK-k ellen, játékos karakter cselekedeteit ilyen módon befolyásolni nem etikus.

Célszámok	Példák
8	Megvesztegetni egy városőrt.
12	Érvekkkel meggyőzni egy magisztert.
14 + Lelki-erő	Lebeszélni egy inkvizítort a büntetésről.
20	Fosztogató nyargalókat rávenni, hogy kíméljék meg a települést.

## Mellébeszélés

Tulajdonság: Karizma

A meggyőző hazudozás, szélhámosság és félrevezetés tudománya. Az ismeret alkalmazásakor a karakter minden tőle telhetőt megtesz annak érdekében, hogy hallgatósága előtt elleplezze hazugságait és meggyőzze őket arról, hogy legalábbis a legjobb tudomása szerint a teljes igazat képviseli. A képesség használatakor a játékosnak körül kell írnia, hogy milyen hazugságot kíván előadni, és ezt kiegészítheti avval, hogy ehhez milyen történetet vagy érveket használ, sőt akár el is játszhatja azt. A mesélő a szerinte frappáns hazugságokat és jól sikerült szerepjátékot alacsonyabb célszámokkal jutalmazza. A képesség elsősorban nem arra irányul, hogy valakit azonnali, konkrét cselekvésre vegyen rá a JK - arra ott van a Meggyőzés ismeret - ellenben a sikeres Mellébeszélés után az ismeret célpontjai gyakran döntenek úgy, ezúttal már önszántukból, hogy a JK hazugságainak megfelelően változtassanak viselkedésükön, cselekedeteiken.

Az ismeretet alapvetően a játékos karakterek alkalmazhatják NJK-k ellen, játékos karakter cselekedeteit ilyen módon befolyásolni nem etikus.

Célszámok	Példák
8	Becsapni egy gyereket.
10 + Intelligencia	Híhető történettel félrevezetni egy felnőttet.
14 + Intelligencia	Elhitetni egy őrrrel, hogy az ikertestvéred volt a tettes.
18 + Intelligencia	Elmagyarázni egy sárkánynak, hogy az emberhús egészségtelen.

## Méregkeverés és hatástalanítás

Tulajdonság: Érzékelés, Intelligencia

Méreg és ellenmérgek készítésének tudománya, kezdve az alapanyagok kiválasztásától egészen a készítmény előállításáig. Az ismeret alkalmazásához megfelelő felszerelésre (hőre, edényekre, keverő eszközökre, mérőeszközökre stb.) van szükség. Az ismeretpróba célszámát az elkészíteni, vagy semlegesíteni szánt mérgek kikeverési nehézsége határozza meg.

Faria legrettegettebb méregkeverői alighanem a rocamarei Kelyhesek. A rejtélyes orgyilkosklán egyik elhíresült ételmérge a Bassadoar család minden tagjával végzett egy lakoma alkalmával, miközben a vendégek még enyhe rosszulletet sem tapasztaltak, holott ugyanazt fogyasztották, mint vendéglátóik.



## Nyomolvasás és eltüntetés

Tulajdonság: Érzékelés, Ügyesség

Az ismerettel felismerhetőek a különböző élőlények nyomai, a nyomok kora, és akár még az is, hogy milyen tevékenység során hagyták maguk után a nyomokat. Az ismeret segítségével a karakter a saját és társai nyomainak eltüntetésére is képes.

Célszámok	Példák
8	Friss medvenyomok követése.
12	Több napos tábormaradványok elemzése.
16	Magányos személy nyomainak követése a városi utcákon át, éjszaka.
20	Portyázók követése több hetes nyomokból.

## Orvoslás

Tulajdonság: Intelligencia, Érzékelés, Ügyesség

Sebesülések és betegségek ellátásának a tudománya. Az ismeret leggyakoribb felhasználási módja a sérülések ellátása. Amennyiben a karakter olyan sérülést vagy állapotot kezel az ismeret segítségével, amelyből a gyógyulás több napig is eltart a kezelést naponta meg kell

ismételni. Sikeres ismeret próbát követően a sérültek természetes napi gyógyulása +1 ÉP/nap-pal nő.

Célszámok	Példák
8	Gyakori betegségek felismerése.
12	Harci sebek ellátása.
16	Gyors és biztonságos amputáció.
20	Agyalapi nyomás megszüntetése.

## Ósi nyelv (nyelv)

Tulajdonság: Intelligencia

Ósi nyelvnek nevezünk minden olyan nyelvet, amelynek már nem élnek anyanyelvű használói, vagy olyan kevesen vannak, hogy már nem rendelkezik saját kultúrával. Az Ósi Nyelv ismeret használata sokszor inkább kódfejtéshez hasonlatos, mint kommunikációhoz. A próba nehézségét a megfejteni kívánt szöveg bonyolultsága és a téma ritkasága mellett az is befolyásolja, hogy az adott nyelv mennyi nyelvméket hagyott hátra. Az ismeret tanulása során ugyanis a karakter fennmaradt nyelvmékek alapján rekonstruálja az egykori nyelvet, így tudása annál pontosabb, minél több nyelvméket áll rendelkezésére. Ha a karakter 10. fokkal rendelkezik egy olyan ősi nyelvből, amely mindössze egyetlen töredékes kéziratot hagyott hátra, úgy a karakter mindent tudni fog, amely abból az egy szövegből leszűrhető, de ha egy merőben eltérő témájú szöveggel találkozik az adott nyelven, lehet, hogy még ez is kevés lesz.

Célszámok	Példák
8	Óbogun adminisztráció olvasása.
12	Modern szöveg khetriaira fordítása.
16	Pontosan lefordítani egy auriqumori táblát.
20	Khetriaiul verset írni a metamágiáról.

## Sárm

Tulajdonság: Karizma

Mások lekenyerezésének, bizalmába férkőzésének, jó benyomás keltésének ismerete. Szakavatott ismerői előtt megnyílnak a zárt kapuk, feltáruznak a mások elől féltve őrzött titkok. Vannak születésüktől fogva sármos karakterek (más szóval olyanok, akiknek magas a Karizma tulajdonsága), a Sárm ismeret nem ezt méri. Ehelyett az ismeret mesterei jól megválasztott és beszélgetőtársaik visszajelzéseire reagáló kommunikációs stratégiákkal lopják be magukat mások kegyeibe. Az ismeret használata időigényes, legalább fél órát vesz igénybe. Lehetséges egyszerre több célponttal szemben is alkalmazni, de



ez a célszám növelésével jár.

Az ismeret használatakor a karakter nem törekszik arra, hogy beszélgetőtársait bármiről meggyőzze, mindössze arra, hogy a továbbiakban hozzá kedvezően viszonyuljanak. Amennyiben viszont sikeresen alkalmazta az ismeretet valakivel szemben, a továbbiakban az adott célponttal szemben +2 módosítót kap Meggyőzés és Mellébeszélés próbáihoz.

Célszámok	Példák
8	Hízelegni egy színésznek.
12	Táncba vinni egy vonakodó főurat.
16	Ágyba vinni a férjétől félő asszonyt.
20	Kivívni a tömeg szimpátiáját a kivégzés előtt.

## Síkismeret

Tulajdonság: Intelligencia

Az ismeret a Farián kívüli síkokról összegyűjtött tudást foglalja össze. Az ismeret segítségével csak az ezen síkokról a földi haladók által felhalmozott és hozzáférhető tudás összegezhető, tehát pl. a túlvilágról csak elméleteket lehet tudni, még magas értékkel is.

Célszámok	Példák
8	Ismerni az aether hatásait.
12	Ismerni a démonok jellemzőit.
16	Kiszámolni egy ritka együttállás helyét.
20	Kikövetkeztetni egy új sík paramétereit.

### Szakma, hobbi (megnevezés)

Minden egyéb tudást, amelyet nem tartalmaz az előbbi felsorolás fel lehet venni ennek az ismeretnek a keretében, amennyiben evvel a mesélő is egyet ért.

Pl.: Szakma (kovács), Szakma (fafaragás), Hobbi (sakk)

### Számтан és mértan

Tulajdonság: Intelligencia

Számok, mennyiségek, geometriai alakzatok és távolságok tudománya. Az ismeret segítségével komplex számítások és elnagyolt becselesek egyaránt végezhetőek.

Célszámok	Példák
8	A zsákmány igazságos elosztása.
12	Megtervezni egy hosszú út logisztikáját.
16	Kiszámítani egy követő ideális ívét.
20	Pontosan vezetni a főkönyvet, és közben észrevétlen meggazdagodni.

### Történelemismeret (tájegység megnevezése)

Tulajdonság: Intelligencia

Egyes tájegységek történetének ismerete. Az ismeret segítségével a karakterek nem csak arra képesek, hogy felidézzenek tényeket a múlttal kapcsolatban, de amennyiben új információval szembesülnek, arra is, hogy felmérjék azok vajon történeti tények vagy legendák. Az ismeretet tájegységenként külön fel kell venni.

Célszámok	Példák
8	Ismerni az uralkodó dinasztia névsorát.
12	Tudni mi igaz a városi legendákból.
16	Ismerni az apokrif iratok igazságát.
20	Megtalálni Ansat Kargay kriptáját.

### Úszás

Tulajdonság: Erőnlét

Az ismeret segítségével a karakter tovább, gyorsabban és kitartóbbal úszik, mint mások, illetve viharosabb, veszélyesebb vizeken is jobban boldogul.



Célszámok	Példák
8	Hosszan úszni nyugodt vízben.
12	Átúszni egy sebes folyón, felszereléssel.
16	Páncélban partra úszni, viharban.
20	Átkutatni az elsüllyedt hajóroncsot.

### Vadonjárás (éghajlat)

Tulajdonság: Érzékelés, Erőnlét

A vadonban való boldogulás képessége, legyen szó bár gyűjtögetésről, vadászatról, célirányos haladásról, vagy csak egyszerűen a túlélésről. Az ismeret felvételekor fel kell jegyezni, hogy a karakter melyik éghajlaton mozog legotthonosabban. Amennyiben a karakter ettől eltérő éghajlaton alkalmazza az ismeretet a próbájához -2 járul.

#### Éghajlatok listája, valós és fariai analógiákkal:

Trópusi esőerdő (pl. Indonéz szigetvilág, az Elsüllyedt Tenger szigetei)

Szavanna (pl. Brazil felföld, Esqi Taq déli határvidéke)

Trópusi száraz sivatag (pl. Szahara, az egykori Fűtenger kiszáradt keleti oldala)

Hűvös parti sivatag (pl. Atacama-sivatag, Qunisztán délnyugati partvidéke)



Szubtrópusi sztyepp (pl. Száhel, a Keserű síkság Escarban)

Mediterrán (pl. Itália, Roccamare vidéke)

Csapadékos nyarú szubtrópusi (pl. Dél-Kína, Salmeria)

Enyhe telű óceáni (pl. Új-Zéland, Padour birodalom délkeleti partvidéke és szigetvilága)

Nedves kontinentális (pl. Kárpát-medence, Mreknia)

Mérsékelt övi sztyepp (pl. Észak-Amerikai préri, a Fűtenger megmaradt része)

Mérsékelt övi sivatag (pl. Góbi sivatag, Vöröskő-hegység)

Óceáni szubpoláris (pl. Skandinávia, Neiderheimr)

Szárazföldi szubpoláris (pl. Szibéria déli része, Zelengrád környéke)

Tundra (pl. Szibéria északi része, Mildrvollr északi része)

Állandó fagy (pl. Antarktisz, Mildrvollr déli része)

Célszámok	Példák
8	Egy személynek elég élelem gyűjtése.
12	Eltájékozódni a sivatagban.
16	Napi 30 km-t haladni és közben 5 főre gyűjtögetni a tundrán.
20	Iható vizet találni a sivatag mélyén.

### Vezetés (jármű)

Tulajdonság: Ügyesség

Az ismeret segítségével a karakter képes irányítani az általa kiválasztott járműtípust. Amennyiben a jármű irányítása több embert igényel, hatásosan képes megszervezni a csoport munkáját, és elegendő, hogy ő ren-

delkezzen az ismerettel. Az ismeretet járműtípusonként külön fel kell venni.

Pl. Vezetés (kocsik), Vezetés (vitorláshajók), Vezetés (szán)

Célszámok	Példák
8	Postakocsival száguldani földúton.
12	Sekély, sziklás partvidéken hajózni.
16	Hatlovas fogattal kanyargós úton menekülni.
20	Repülő szőnyeggel fák között repülve lehagyni egy sárkányt.

### Vértismeret és javítás

Tulajdonság: Érzékelés, Ügyesség

Az ismeret segítségével a karakter képes lehet megállapítani, hogy egy vért vagy pajzs pontosan milyen fajtaba tartozik, de azt is, hogy milyen minőségű. milyen anyagokból készült, illetve akár azt is, hogy ki készítette - ha ismert páncélnovász mesterről van szó - és mikor. Ezen túl az ismeret segítségével a pajzsát és vértjét képes karban tartani és kisebb-nagyobb javításokat elvégezni rajta, ha ehhez rendelkezik megfelelő eszközökkel és idővel.

Célszámok	Példák
8	Megtalálni egy páncél gyenge pontját.
12	Megvarrni egy elhasadt posztóvértet.
16	Kijavítani egy páncélt.
20	Megjavítani egy eltört ereklyét.

# Életerő és sebzés



Faria kontinensén a veszély mindig a következő sarok mögött leselkedik. Elég csak az országutakon leselkedő banditákra, emberevő bestiákra, a Sötét Egyház áldozatok után kutató akolitáira, ichorban született szörnyekre gondolni... Egy szó, mint száz aligha lesz olyan reménybeli hős, aki sérülések nélkül éli le életét, ezért aztán felettébb fontos, hogy beszéljünk egy kicsit arról, hogyan lehet túlélni ezeket a sérüléseket.

## Életerő pontok

Hogy a karakterek mennyi sérülést képesek túlélni Életerő pontok (Ép) segítségével mérjük. Természetes persze, hogy a karakterek között különbség legyen ezen a téren is, elvégre amit egy jól táplált, ereje teljében lévő, és a fájdalomhoz a nehéz évek alatt hozzászokott harcos még „lábon kihord”, az másokat lehet, hogy már *Cselekvőképtelenné* tesz. A karakterek induló max. Ép-je 10, amihez Erőnlétük dupláját hozzáadhatják. A későbbiek során a karakterek maximális Ép-inek számát képességek vagy az Erőnlétük fejlődése módosíthatják.

## Kisebb-nagyobb sérülések

A harc a játék egyik központi eleme, célja pedig szinte mindig a sebzés okozása az ellenfélnek. Amikor egy karakter megtámadja ellenfelét az eredmény lehet sikerte-

len támadás, találat vagy túlütés.

Sikertelen támadás esetén értelemszerűen nem kerül sor sebzésre. Találat esetén, vagyis amikor a támadásnak ugyan sikerül eltalálnia célpontját, de komoly sérülést nem okoz (pusztán gyorsan múló fájdalmat, az egyensúly elvesztését, vagy bármi más, kisebb kellemetlenséget) a sebzés elsősorban a célpont aktuális Védelmét (akt. Vé) csökkenti, Ép-t az áldozat csak speciális esetekben veszít. Igazi életveszélybe a célpont túlütés esetén kerül, vagyis amikor a támadás nagy erővel, komoly sérülést okozva célba talál. Ilyenkor a sebzés egésze levonódik a célpont akt. Vé-jéből, valamint a sebzés Vért-tel csökkentett értéke a célpont akt. Ép-iből.

Direkt sebző varázslatok (vagyis olyan varázslatok, amelyeknél nem szükséges támadó dobást dobni a sebzéshez) esetén, amennyiben a varázslat leírása nem mond ennek ellent, az okozott sebzés a célpont Vé-jét csökkenti, ám kötelező Ép veszteséggel is jár.

## Kötelező Ép veszteség

Ép veszteséget közelharcú támadások esetében csak a túlütések okoznak. Távolsági támadások és támadó varázslatok találat esetén a Vé csökkenésén túl kötelező Ép veszteséget is okoznak. Ezen támadások esetében, amennyiben ezt egyéb hatások nem módosítják, minden 5. elveszített Vé után a sebzés elszenvedői 1 Ép-t is veszítenek. Bizonyos képességek, mérgek, betegségek, varázslatok és varázstárgyak a leírásukban kifejtett módokon okozhatnak Ép veszteséget.

## A sebzés meghatározása

Fegyveres támadások esetén a sebzést a támadáshoz használt fegyver sebzése, a karakter Sebzés módosító pontjai (Sp), képességei és egyes speciális harci helyzetek határozzák meg. A karakterek induló Sp-je megegyezik Erőnlét értékükkel. Ezt az értéket a későbbiekben az Erőnlét tulajdonság fejlesztése, képességek, ereklyék, vagy éppen varázslatok módosíthatják, de a karakterek Sp-je soha nem csökkenhet 0 alá.

Mivel a karakterek Sp-je minden esetben hozzájárul fegyveres sebzéseikhez – a számszerűen kivételével – így a fegyverek sebzésének karakterlapon való rögzítésekor érdemes ahhoz azon nyomban az Sp-ket is hozzáadni. A fegyverek sebzésének kidobása 6 vagy 10 oldalú dobókockákkal történik, amelyhez további módosítóként járul hozzá az Sp. Amennyiben a fegyver sebzését 6 oldalú kockákkal kell kidobni minden 4. bónusz sebzést át kell váltani újabb 6 oldalú dobókockára.





A 10 oldalú kockákkal kidobott sebzésű fegyverek esetén minden 6. bónusz sebzést kell újabb kockára váltani.

Ranier, a padour császár erdésze egy rövidkarddal és egy vadászlándzsával van felszerelve. A rövidkard sebzése  $k6+1$ , míg a vadászlándzsáé  $k10$ . Ranier Erőnléte 3, Így induló Sp-je is 3. Mivel rövidkardos sebzéséhez így +4 bónusz járna, ezt a bónuszt újabb kockára kell váltania. Fegyveres sebzései így módosulnak: rövidkarddal  $2k6$ , vadászlándzsával  $k10+3$ . A karakteralkotás során a játékos megvásárolja Ranier számára az Átütő erő képességet, amely Ranier Sp-jét +3-mal növeli. Rövidkarddal  $2k6+3$ -ra módosul a sebzése. Mivel vadászlándzsával így már +6 lenne a sebzésbónusza, a bónuszt újabb  $k10$ -re kell váltania. Ranier sebzése vadászlándzsával tehát ezt követően  $2k10$  lesz.

### Haldoklás

Túlütések után, illetve egyes betegségek, mérgek vagy varázslatok következtében a karakterek Ép-t veszíthetnek. Ha egy karakter aktuális Ép-inek a száma 0-ra csökken, a karakter *Haldokolni* kezd, és további beavatkozás nélkül 1 perc elmúltával meghal. Az aktuális Ép-k száma nem csökkenhet 0 alá, függetlenül a sebzés mértékétől. Minden további Ép veszteség a *Haldoklás* ideje alatt a karakter azonnali halálát eredményezi. A haldok-

ló karakterek stabilizálása sikeres Ügyesség + Orvoslás (10) próbával lehetséges. Siker esetén a karakter ugyan továbbra is 0 Ép-n van, és további ellátásra szorul, de ismét *Haldokolni* csak 1 óra elteltével, vagy újabb sebzés elszívása után kezd. A *Haldoklás* akkor is megszűnik, ha a karakter gyógyítás révén Ép-khez jut.

A haldoklás szabálya alól kivételt képeznek az NJK-k. Ha egy NJK egyetlen sebzéssel több Ép-t veszít, mint aktuális Ép-inek száma akkor azonnal meghal.

### Kiszolgáltatottság

Ha a karakter aktuális Ép-inek a száma a játék során egy sebzés következtében 6 alá csökken a karakternek Lelkierő próbát kell dobnia, melynek célszáma 5 + ahány ponttal 6 alatt van az aktuális Ép-inek a száma. Siker esetén a karakter nem szenved el hátrányt, ám a dobást minden újabb Ép vesztesést követően meg kell ismételnie. Ha elvétí a próbáját, a karakter *Kiszolgáltatottá* válik, és a továbbiakban már csak 1 kiegészítő cselekedet végrehajtására képes körönként. Ha a próbáján balsikert ér el, vagyis több, mint 5-tel elvétí, a karakter *Cselekvőképtelenné* válik. Mindkét állapot addig marad fenn, amíg legalább 6 Ép-re nem kerül.



A játékosoknak az Ép veszteség egyszerű statisztikai változás, de a karakter számára égő fájdalmat, hasadó izmot, kiömlő vért és hosszú lábadozást jelent.

A felületes sérülésekből és fájdalomból, vagyis a Vé veszteségből a karakterek rohamos gyorsasággal, képesek felépülni. Egy jelenet végeztével – vagyis, ha hosszabb idő eltelik két kétes kimenetelű cselekedet között – a karakterek minden elvesztett Vé-t visszakapnak, de harc közben is számos módja létezik az elvesztett Vé gyors visszaszerzésének.

Ép veszteséggel járó sérülésekből felépülni lassabb és bonyolultabb feladat. A karakterek gyógyulásának üteme a vérükben keringő ichornak köszönhetően az átlagembereknél gyorsabb. Amennyiben aktuális Ép-inek száma kevesebb mint maximális Ép-inek a száma, az alábbi táblázat szerint nyeri vissza életerő pontjait.

Körülmények	Gyógyulás üteme
Pihenés és ellátás nélkül.	1 Ép / nap
Pihenéssel, ellátással.	2 Ép / nap
Orvosi felügyelettel, pihenés nélkül.	2 Ép / nap
Orvosi felügyelettel és pihenéssel.	3 Ép / nap

Orvosi felügyeletnek az számít, ha egy Orvoslás

ismerettel, és megfelelő felszereléssel rendelkező karakter naponta ellátta a sebet és sikeres Orvoslás próbát tett az ismeret leírásának megfelelően. A természetes gyógyulás ütemét egyes varázslatok, gyógyszerek és képességek tovább befolyásolhatják.

Mágikus gyógyításnál a varázslat vagy képesség leírása a mérvadó. Ilyenkor nem mindennapi látványban részesülnek a nézelődők, akik megcsodálhatják, ahogy halálosnak tűnő, belső szervekig hatoló sebek másodpercek alatt összezáródnak és szinte hegesedés nélkül eltűnnek. A mágikus gyógyítás a természetes gyógyulás optimalizált és erősen felgyorsított változata, amikor az ichor biztosítja a szervezet számára az energiát a sérülésből való gyors felépüléshez. Ezért is van, hogy a gyógyítás hatása végleges, a varázslat hatóidejének lejártával a sebek nem nyílnak meg ismét.

### Felépülés betegségekből és mérgezésekből

Faria kontinensén a betegségek közel sem jelentenek olyan általános és halálos veszedelmet az átlagemberek számára, mint azt gondolhatnánk, és ez elsősorban a mágiának köszönhető. Enyhe lefolyású, az emberek életét nem fenyegető betegségek Farián is gyakran előfordulnak, és sok szenvedést okoznak. Ennek elsősorban az az oka, hogy a mágikus gyógyításra fordítható ichor

véges erőforrás és ára van, ha nem is feltétlen aranyakban kifejezve, de a gyógyítók idejében, kényelmében, sőt a Romlás jelentette veszélyben révén is. Így ezek a betegségek Farián is virágozhatnak. Az emberek ezreinek halálát követelő járványok viszont viszonylag ritkák és szinte mindig egy ichorkatasztrófa, egészen rendhagyó körülmények vagy egy rosszindulatú varázshasználó tevékenységének az eredményei.

A mérgek is igen elterjedtek, legyen bár a mérgező forrása egy emberi fogyasztásra alkalmatlan növény, egy magát védő állat, vagy éppen egy rosszindulatú ember. A mérgek veszélyét az is növeli, hogy számos mágikus anyag, sőt egyes varázslatok olyan mérgek elkészítését is lehetővé teszik, amelyekről más világok mérgekeverői csak álmodni mernének. Ez persze az ellenkezőjére is igaz: a mérgezések ellen mágikus rásegítéssel kifejezetten hatékony ellenmérgek is készíthetők, és egy hozzáértő varázsló jól időzített beavatkozása az aetherből is visszaszólíthatja a mérgezés áldozatát.

A betegségek és mérgek veszélyességét a szintjük fejezi ki. Minél magasabb egy betegség vagy mérgező szintje annál kisebb az esélye annak, hogy egy karakter segítség nélkül sikerrel ellenáll nekik. Ehhez sikeres Erőnlét (5 + betegség vagy mérgező szintje) próbát kell tennie az áldozatnak. Egy 3. szintű betegség ellen tehát a célpont Erőnlét próbájának a célszáma 8. Sikeres próba esetén a célpont enyhébb tünetekkel, gyorsan múló rosszulállattal megússza az esetet, rontott próba esetén viszont a mérgező vagy betegség teljes mértékben kifejti a hatását.

Mágikus gyógyítás hiányában a megbetegedett karakter az Erőnlét próbát minden nap megismételheti, ha megéli. Sikertelenség esetén, ha a betegségnek vagy mérgezőnek egynél több hatása is van, a leírásban szereplő sorrendben és a lefolyási időnek megfelelő időközönként, egyenként fejtik ki hatásukat. Ezt követően minden sikertelen ellenállás próba után a betegség összes hatása kifejti a hatását a karakterre az adott napon. Ha a karakter első próbáját elvételte az ezt követő sikeres Erőnlét próbák után mindössze a legutóbbi tünet szűnik meg kifejteni hatását a karakterre. Amint az összes tünet eltűnik a karakter gyógyultnak tekinthető. Minden, az eredeti ellenállás próbát követő Erőnlét próbához a karakter +1 módosítót kap naponta (vagyis a második próbájára +1-t, a harmadikra +2-t és így tovább).

A betegségek hatásai idővel súlyosbodhatnak, szövődmények alakulhatnak ki. Minden alkalommal, amikor a karakter legalább 3-mal elvéteti Erőnlét próbáját a mesélő egy meglévő hatást súlyosbíthat, egy új, erősségekben a betegség szintjénél 1-gyel kisebb erősségű hatást választhat, vagy a karakter maximális Ép-it a karakter teljes gyógyulásáig -1-gyel csökkentheti.



A mérgek áldozatainak, mágikus gyógyítás hiányában, a mérgező hatóidejének lejártával van esélye a gyógyulásra. Ártó típusú, vagyis Ép-t sebző mérgeknél ez a természetes gyógyulásnál ismertetett táblázat szerint történik, ám a természetes gyógyulás mindössze a hatóidőnél feltüntetett idő után veszi kezdetét. Kábító és gyengítő típusú mérgek esetében a célpont a hatóidő lejártával újabb Erőnlét próbát tehet. Siker esetén a mérgező hatásai egy erősséggel csökkennek. Sikertelenség esetén a mérgező újra kifejti hatását, majd a hatóidő lejártával a megmérgezett karakter ismét Erőnlét próbát tehet. Minden, az eredeti hatóidőt követő sikertelen Erőnlét próba után a karakter +1 módosítót kap ezt követő ellenállás próbáihoz a mérgező ellen. A Méregellenállás dobásokat addig kell a hatóidők lejártával ismételni, amíg a mérgező hatásai 0-ra nem csökkennek.

Faria mérgei között különös helyet foglalnak el a vajkosok által előszeretettel használt stimulánsok. Az első stimuláns a hagyomány szerint az ősi Khetria mérgekeverői kísérletezték ki, neve is innen ered. Khetria öröksége az ichorvérűek kivételével mindenki számára elviselhetetlen izomgörcsöket okozó italmérge, az ichorvérűek szervezetében azonban merőben más reakciót vált ki: rohamos ütemben átalakítja; aktivizálja az ichort, varázserővel látva el az elfogyasztóját.



Az állapotoknak hosszabb időn keresztül fennálló körülmények, amelyek jelentősen befolyásolják egy karakter lehetőségeit – többnyire hátrányosan. Általában a kiváltó ok elmúltáig maradnak érvényben. Például, ha egy karakter egy sérülés miatt 6 Ép alá kerülve elveszíti Lelkierő próbáját és így Kiszolgáltatottá vált, ez az állapot mindaddig fennmarad, amíg a karakter ismét legalább 6 Ép-vel nem rendelkezik. Ellenben, ha az állapotot egy varázslat okozza, akkor az időtartam lejártával a varázslattal együtt az állapot is megszűnik.

### Rosszullét

Rosszullét hatása alatt a karakterek zavaró hátrányba (-5 KT, TávT, Vé) kerülnek és próbadobásaikra -2 módosítót kapnak.

### Kábultság

Kevés híján eszméletlenségig menő szédülés és sokk állapota. Kábult karakterek elveszítenek egy kiegészítő cselekedetet, képtelenek a koncentrációt igénylő vagy egész körös képességek használatára, jelentős hátrányba kerülnek (-10 KT, TávT, Vé) és próbadobásaikra -2 hátrányt kapnak.

### Kiszolgáltatottság

Kiszolgáltatott karakterek számára lehetetlen az összetett feladatok végrehajtása. Kiszolgáltatott állapotban a

karakterek elveszítik főcselekedeteiket, jelentős hátrányba kerülnek (-10 KT, TávT, Vé) és próbadobásaikra -4 módosítót kapnak.

### Cselekvőképtelenség

A karakter ugyan eszméleténél van, de lehetetlenség számára a koncentráció vagy a komolyabb erőfelfejtés. A cselekvőképtelen karakterek fő- és kiegészítő cselekedeteiket is elveszítik, de szabad cselekedeteiket sem használhatják képességek vagy varázslatok végrehajtására. A legtöbb, amire képesek pár röpke szó elszuttogása, esetleg lassú csoszogás, sőt sok esetben mindössze kúszás a földön. A Cselekvőképtelen karakterek az önvédelemre is képtelenek, minden őket érő sikeres találat egyben túlütés is.

### Haldoklás

A haldokló karakterekre ugyanazok a szabályok vonatkoznak, mint a Cselekvőképtelenekre, annyi kiegészítéssel, hogy beavatkozás nélkül a haldokló karakter egy perc után meghal. A haldokló karakter stabilizáláshoz sikeres Ügyesség + Orvoslás (10) próbára van szükség, ám ez a próba nem vet véget az állapotnak, csupán elnyújtja azt. A haldoklás állapotának megszüntetéséhez arra van szükség, hogy a karakter Ép-inek száma pozitívba forduljon. Ekkor a karakter Kiszolgáltatottá válik, mindaddig amíg legalább 6 Ép-je nem lesz.

# Harc



Farián a veszély mindig kardtávolságra van, a bölcs ember tehát idejekorán elkezdi készülni a harcra. A harc során a karakterek veszélybe kerülnek, és sikeres túléléséhez az események pontos sorrendjének meghatározása elengedhetetlenül fontos.

## A harc menete

A harc az első ellenséges cselekedettel (pl. támadás, varázslat, képesség használat) veszi kezdetét, és addig tart, amíg a szemben álló felek közül már senki nem akar vagy tud további ellenséges cselekedeteket végrehajtani.

A harc kezdetét okozó cselekedetét követően (amely tehát megelőz minden más cselekedetet a harc során) a harcot körökre osztjuk. Egy kör nagyjából 6 másodperc hosszú, vagyis percenként 10 harci körre kerül sor. A körök tovább tagolhatóak cselekedetekre. Amennyiben valamely képesség, varázslat vagy egyéb hatás erről másként nem rendelkezik a JK-k egy harci körben egy főcselekedetet, egy kiegészítő cselekedetet és tetszőleges számú szabad cselekedetet hajthatnak végre – ám minden szabad cselekedetből csupán egyet.

Habár ténylegesen a karakterek cselekedetei nagyjából egy időben, egymással párhuzamosan kerülnek végrehajtásra, az egyszerűség kedvéért a játék során a karakterek cselekedetei Kezdeményezésük sorrendjében, egymást követően történnek. A legmagasabb Kez-

deményezéssel rendelkező karakter végrehajtja összes cselekedetét, majd a második legmagasabb Kezdeményezéssel rendelkező karakter is így tesz, és így tovább, egészen a lelassabb karakterig. Amikor minden karakter végrehajtotta cselekedeteit új harci kör veszi kezdetét, és ismét a leggyorsabb karakter következhet.

Kivételt képeznek a reakcióként is végrehajtható cselekedetek. Ezek a cselekedetek, ahogy nevük is mutatja végrehajthatóak egy eseményre adott válaszként, és lehetőséget teremtenek egy másik karakter körének félbeszakítására is. Ezt követően a félbeszakított körű karakter folytathatja cselekedetei végrehajtását. A reakcióként végrehajtott cselekedeteknek azonban ára van: a karakter következő körében elveszíti a reakcióként végrehajtott cselekedetével egyező időigényű egyik cselekedetét. Tehát pl., ha a karakter reakcióként egy közelharc támadást hajt végre (főcselekedet) egy tőle elmozdulni próbáló célpont ellen, akkor következő harci körében egy főcselekedettel kevesebbet hajthat végre.

Saját körükben a karakterek szabadon eldönthetik, hogy cselekedeteiket milyen sorrendben hajtják végre. Olyan cselekedeteket, amelyek végrehajtása több, egymástól különálló tevékenységet vagy mozdulatot feltételez, a karakterek menet közben egy időre félbehagyhatják, hogy közbe iktassanak egy újabb cselekedetet. Például egy karakter, 20 méternyi Mozgását úgy is lemozoghatja, hogy 6 métert mozog, hogy ellenfele köze-

### A harc menete: összefoglaló táblázat

1. Az első ellenséges cselekedet
2. Kezdeményezési sorrend megállapítása
3. A karakterek egyesével cselekednek
4. Új kör veszi kezdetét

lébe kerüljön, megtámadja azt, majd mozgását folytatva újabb 14 métert tesz meg tetszőleges irányba.

### A Kezdeményezés sorrendje

A harc első lépése a cselekvési sorrend megállapítása. A karakterek kezdeményező dobást tesznek k10-zel, amihez hozzáadják Kezdeményezésüket. Ez határozza meg, hogy a harc során milyen sorrendben fognak cselekedni. Ha két JK eredménye megegyezik ők egymás között megegyezhetnek a sorrendről. Ha az egyezés JK és NJK között áll fenn, az előny a JK-t illeti.

A sorrendet a harc során csak egyszer kell meghatározni, a változások az eredeti eredményeket módosítják, ennek megfelelően változtatva a sorrendet.

Jadrana Kezdeményezése 7, Tolleké pedig 9. A harc során minden körben Tollek cselekedhet először egészen addig, amíg egy varázslat miatt Tollek kezdeményezése 5-re nem csökken. Innentől kezdve Jadranát illeti meg a kezdés lehetősége.

Ha egy harchoz újabb karakterek csatlakoznak Kezdeményezés dobást tehetnek, és az eredményüknek megfelelően helyet kapnak a sorrendben.

Jadrana (Kezdeményezés: 7) és Tollek (Kezdeményezés: 9) harcához csatlakozik egy felbőszített anyamedve 8-as Kezdeményezéssel, így ő Jadrana előtt, de Tollek után cselekedhet.

Bárki dönthet úgy, hogy az adott körben cselekedeteit késlelteti a Kezdeményezése csökkentésével. A Kezdeményezés csökkentése 5 pontnyi intervallumokban történik. A Kezdeményezés 0-ra vagy az alá csökkentése egyenlő a cselekvésről való lemondással.

Az anyamedve megjelenésén meglepődött Tollek úgy dönt először kivárja mit tesz a felbőszült állat. Kiegészítő cselekedetével védekezik, főcselekedetét viszont késlelteti (Kezdeményezés:  $9-5=4$ ) így azt majd a medve (8) Jadrana (7) után hajtja végre.

Az első olyan körben amelyben egy JK kezdeményezése legalább 5-tel meghaladja bármely ellenfél kezdeményezést a JK egy bónusz főcselekedethez jut. Ha kezdeményezése legalább 10-zel meghaladta bármely ellenfél kezdeményezését egy teljes bónusz körhöz jut helyette. A karakter egy jelenetben csak egyszer juthat így bónuszhoz.

## Cselekedetek



Cselekedetnek nevezünk mindent, amit a karakterek a jelenetek során végrehajthatnak. Mivel cselekedetek sorának csak a képzelet szab határt, ezért itt csupán a harc során leggyakrabban végrehajtott cselekedetek felsorolása következhet. Ha a karakter olyan cselekedetet szeretne végrehajtani, amely nem szerepel a könyvben a mesélő feladata, hogy meghatározza az új cselekedet fajtáját és a sikeres végrehajtás feltételeit, természetesen a lenti minták figyelembevételével.

### Szabad cselekedet

A szabad cselekedetek elenyészően kevés időt vesznek igénybe, vagy éppen nem igényelnek különösebb odafigyelést és egy másik cselekedettel egyszerre is végrehajthatók. Ilyen például pár szó elkiáltása harc közben, egy-két lépésnyi mozgás, új irányba fordulás, vagy egy tárgy elejtése. Egy karakter egy harci körben tetszőleges számú szabad cselekedetet hajthat végre, ám egyazon szabad cselekedetet egy harci körben csak egyszer. Tehát a karakter szabad cselekedetként tehet egy lépést és riadót kiálthat, de nem lépegethet végig a csatatéren, vagy tarthat vontatott nagy monológot. A reakcióként végrehajtott szabad cselekedeteket nem kell később „kifizetni”, de a karakter ugyanazt a cselekedetet legközelebb majd csak saját harci körében használhatja újra.

## A kiegészítő cselekedet

Időben gyorsan végrehajtható vagy kevés odafigyelést igénylő cselekedetek, amelyek végrehajtása során a karakternek lehetősége van előre tervezni, következő cselekedetére előkészülni. Például 20 méternyi mozgás megtétele ugyan időigényes cselekedet, de a karakter közben végig futtathatja tekintetét a csataterén, fegyverét a következő támadásához súlyba emelheti, vagy éppen már mozgás körben elkezdheti levegőbe vésni következő varázslata jeleit. Egy karakter egy harci körben egy kiegészítő cselekedetet hajthat végre, feltéve, hogy erről egyéb körülmények, például képességei másként nem rendelkeznek. Bármilyen szabad cselekedettel végrehajtható kiegészítő cselekedettel is végrehajtható, és ilyen módon akár ugyanazon szabad cselekedet is megismételhető egy körön belül.

## Főcselekedet

A főcselekedetek nem pusztán jelentős mennyiségű időt vagy energiát, de egyben odafigyelést is igényelnek a karakterektől. Tipikus példa a fegyveres támadás, amely fizikálisan is megterhelő, de jelentős odafigyelést és némi időt is igényel, hisz türelmes manőverezéssel elő kell segíteni és kegyetlenül kihasználni az ellenfél védelmében beálló pillanatnyi gyengeséget. Egy karakter egy harci körben egy főcselekedetet hajthat végre, feltéve, hogy erről egyéb körülmények, például képességei másként nem rendelkeznek. Bármely cselekedetet, amelyet kiegészítő cselekedet keretében végre lehet hajtani főcselekedetként is végrehajtható.

## Teljes és több körös cselekedetek

Teljes körös és több körös cselekedetek esetében a karakter a cselekedet végrehajtását követően már csak szabad cselekedeteket hajthat végre az adott körben, mivel minden idejét az adott cselekedet végrehajtása kötötte le. Ha egy teljes körös cselekedet végrehajtása folyamatos koncentrációt feltételez a karaktertől, akkor az adott körben a karakter már szabad cselekedeteket sem hajthat végre. Amennyiben egy cselekedet több, mint egy kört vesz igénybe, úgy a cselekedet leírásában szereplő idő alatt a karakter minden cselekedetét felemészti, és a cselekedet végrehajtása alatti időben a karakter szabad cselekedet végrehajtására sem képes. Ha a karakter belekezd egy több körös cselekedet végrehajtásába és időközben egy reakcióként végrehajtható cselekedetet használ, az eredetileg elkezdett cselekedetet már nem folytathatja tovább, a befektetett ideje elveszik.

## Leggyakoribb cselekedetek

### Ismerethasználat

#### Típus: változó

Amennyiben a mesélő úgy ítéli meg, hogy erre a körülmények lehetőséget teremtenek a karakterek használhatják ismereteiket harc közben. Hogy egy ismeret használata szabad, kiegészítő vagy főcselekedetet igényel a mesélő dönti el. Egy madárhang utánzása például szabad cselekedet, de taktikai utasítások osztogatása az ellenség vezérének hangján már kiegészítő cselekedet.

### Varázslás

#### Típus: változó

Az egyes varázslatok időigénye a varázslatok leírásánál szerepel. Amennyiben az időigénynél 'X kör' szerepel a karakter teljes körét el kell használja a kívánt hatás létrehozására a megnevezett számú körön keresztül, és a varázslatra csak ezt követően kerül sor.

### Támadás

#### Típus: változó

A karakter megtámad egy, a fegyvere által megszabott távolságon belül található célpontot. A sikeres találathoz közelharc vagy távolsági támadás dobásra van szükség. Amennyiben a támadáshoz kiegészítő cselekedetet használ -10 KT vagy TávT módosító járul dobásához.

### Mozgás

#### Típus: kiegészítő cselekedet

A karakter a cselekedet segítségével megtehet maximum annyi métert, mint a Mozgás értéke, a talaj és a terepakadályok függvényében. A karakter a mozgás során használhatja mozgással kapcsolatos ismereteit, hogy a terepakadályokat letudja (pl. Akrobatika, Atlétika) vagy hogy rejtve maradjon (pl. Lopódzás).

**Ha a karakter legalább egy cselekedetével mozog, következő köréig TávV-je Mozgásával növekszik.**

### Étel, ital fogyasztása

#### Típus: kiegészítő cselekedet

A karakter magához vesz pár falatnyi ételt, vagy felhajt hat nagyjából egy pohárnyi italt.

### Tárgy elővétele, megragadása

#### Típus: kiegészítő cselekedet

A karakter szabad kezével elővehet vagy megragadhat egy számára hozzáférhető tárgyat. Tipikus példa a fegy-



ver elővétele és a varázslat alapanyagok kézbe vétele.

### Elmenyítés

**Típus: kiegészítő cselekedet**

A karakter, arra számítva, hogy egy számára előnyös, Mágiaellenállást igénylő varázslat célpontja lesz, legyűri ösztönös ellenállását. Következő köréig Mágiaellenállása 0 lesz.

### Védekezés

**Típus: kiegészítő vagy főcselekedet**

A karakter akt. és max. Védelméhez +10 módosító járul a következő körig. Ha a karakter pajzsot használ, úgy minden kör első Védekezés cselekedete a +10 módosító helyett a pajzs közelharc Vé-jével növeli meg aktuális Vé-jét. A kör második Védekezés cselekedete ekkor is csak további +10 Vé-t biztosít.

Pajzsos Védekezés esetén a karakter TávV-je a következő köréig a pajzs leírásában szereplő TávVé bónusz mértékével nő.

### Felkészülés

**Típus: főcselekedet**

A játékos bejelent egy eseményt, pl. egy varázslat be-

következtét, egy őt célzó támadást, egy mennyezetkő lezuhanását stb. Az esemény bekövetkezte előtt vagy után közvetlenül reakcióként végrehajthat egy főcselekedetet. Amennyiben a megnevezett esemény nem következik be, a karakter NEM kapja vissza a felkészülésre elhasznált cselekedetét.

### Mozgás és lövés

**Típus: főcselekedet**

A karakter megpróbálja mozgás közben eltalálni ellenfelét egy távolsági támadással. A támadásához -10 TávT járul. A cselekedet során a karakter megtehet maximum feleannyi métert (felfelé kerekítve), mint a Mozgás értéke. Hogy a mozgás során a karakter mikor hajtja végre távolsági támadását, azt a játékos határozza meg.

A cselekedet használata a karakter TávVé-jét Mozgás értékének felével (felfelé kerekítve) növeli a következő köréig. Az így kapott bónusz nem adódik össze a Mozgás cselekedet nyújtotta távolsági Vé bónusszal.

### Tárgy használata

**Típus: főcselekedet**

A karakter rendeltetésszerűen használ egy tárgyat.

### Koncentráció

**Típus: Főcselekedet**

Egyes varázslatok hatásának fenntartása, irányítása folyamatos koncentrációt igényel a varázslat létrejötte után is, ami a karakter részéről egy főcselekedetet emészt fel. Amennyiben a varázslót eközben támadás vagy más zavaró behatás éri a koncentráció fenntartására Lelkierő + Mágiaelmélet (elszenvedett sebzés) próbát kell tennie. A túlütések további +5-tel növelik a célszámot.

### Roham

**Típus: teljes körös cselekedet**

A karakter legalább 5, legfeljebb Mozgás értékének duplája méternyi távolságot megtéve lendületből, a védekezést feladva támad ellenfelére közelharc fegyverrel. A következő köréig +20 KT és -25 Vé módosítót kap. A karakter sebzéséhez sikeres támadás esetén még egyszer hozzáadhatja az Erőnlétét, vagy +2-t.

### Erőgyűjtés

**Típus: teljes körös cselekedet**

A karakter összeszedi magát egy kicsit és aktuális Vé-jének értéke k6+Lelkierő (min. 0)-vel nő.



## Különleges cselekedetek

A különleges cselekedetekre jóval ritkábban kerül sor, mert a karakterek csak bizonyos előfeltételek mellett képesek alkalmazni őket. Hogy milyen feltételeknek kell teljesülnie az a cselekedet leírásában szerepel.

### Megragadás

**Típus:** főcselekedet

**Feltétel:** támadás puszta kézzel

A pusztakézzel megpróbálja megragadni ellenfelét, vagy akár annak valamely tárgyát. Ehhez sikeres támadó dobást kell tennie, melyhez -30 KT járul. Sikeres támadással a karakter megragadja ellenfelét. Innentől mindkettőjükre a *Harc kis helyen* módosítói vonatkoznak és a célpont szabadulásig megragadottnak számít. Az ellenfél sikeres Erőnlét + Atlétika ellenpróbával szabadulhat.

### Földre vitel

**Típus:** kiegészítő cselekedet

**Feltétel:** Megragadott ellenfél

A karakter elgáncsolja, ellöki vagy egyéb módokon földre viszi ellenfelét. Ehhez sikeres Erőnlét + Akrobatika ellenpróbát kell tennie. Siker esetén a célpontra a továbbiakban a *Harc fekvő* módosítói vonatkoznak. A karakter eldöntheti, hogy a célponttal együtt ő is földre kerül, vagy elengedi célpontját.

### Fojtogatás

**Típus:** teljes körös cselekedet

**Feltétel:** Megragadott ellenfél

A karakter szoros fogással vagy a célpont légzésének akadályozásával fojtogatni kezdi célpontját majd Erőnlét + Atlétika ellenpróbát tesznek. Sikertelenség vagy balsiker esetén a célpont kiszabadul a *Megragadásból*. Részsiker esetén nem történik semmi. Siker esetén a célpont veszít 1 Ép-t és *Kiszolgáltatottá* válik a következő körig. Kritikus siker esetén a célpont veszít 1 Ép-t és a kiszabadulásáig *Cselekvőképtelenné* válik. A fojtogatás ideje alatt a célpontok csupán sikeres Intelligencia + Mágiaelmélet (7+varázslat szintje) képesek varázsolni.

### Lefogás

**Típus:** teljes körös cselekedet

**Feltétel:** Megragadott ellenfél

A karakter és a célpont Erőnlét + Atlétika ellenpróbát tesz. Sikertelenség és balsiker esetén a célpont kiszabadul a *Megragadásból*. Részsiker esetén a cselekedetnek nincs következménye. Siker esetén a célpont *Kiszolgáltatottá* válik, és fennmaradó cselekedeteit csak akkor használ-



hatja helyváltoztatásra, ha képes a karaktert megemelni vagy maga után vonszolni. Kritikus siker esetén a célpont *Cselekvőképtelenné* válik. A hatás minden esetben a karakter következő köréig áll fenn. A lefogás ideje alatt a célpontok csupán sikeres Intelligencia + Mágiaelmélet (7+varázslat szintje) képesek varázsolni.

### Lökés

**Típus:** kiegészítő cselekedet

**Feltétel:** Megragadott ellenfél vagy sikeres közelharc támadás

A karakter és a célpont Erőnlét + Harctéri gyakorlat ellenpróbát tesznek. Ha a karakter nyer a célpont a sikeresség mértékének fele (felfelé kerekítve) métert hátrál és ha legalább 3 métert hátrál akkor földre is kerül.

### Lefegyverzés

**Típus:** főcselekedet

**Feltétel:** specialistája vagy mestere lenni a használt fegyvernek

A karakter az ellenfél fegyverét veszi célba és megpróbálja kiütni azt a kezéből. A Fegyverspecialisták -30 KT-vel, fegyvermesterek -20 KT-vel kell ehhez sikeres támadást tenniük. A specialisták maximum 1 méretka-



tegóriával nagyobb fegyver ellen alkalmazhatják, mint a saját fegyverük. A fegyvermesterek méretkategória megkötés nélkül vehetik célba ellenfelek fegyvereit.

### Fegyvertörés

**Típus:** főcselekedet

**Feltétel:** specialistája vagy mestere lenni a használt fegyvernek

A karakter az ellenfél fegyverét veszi célba és megpróbálja eltörni azt. A Fegyverspecialisták -30 KT-vel, fegyvermesterek -20 KT-vel kell ehhez sikeres támadást tenniük. A specialisták csak olyan fegyver ellen használhatják a cselekedetet, amely nem nagyobb, mint a saját fegyverük. A fegyvermesterek saját fegyverüknél eggyel nagyobb kategóriába tartozó fegyverek ellen is alkalmazhatják. Sikeres találat esetén a célpont fegyver a sebzés duplájával egyező sérüléspontot halmoz fel. Ha egy fegyverspecialista egyetlen támadással legalább 30, vagy egy fegyvermester legalább 20 sérüléspontot okoz a célpont fegyvernek, akkor az azonnal eltörik.

### Réstámadás

**Típus:** főcselekedet

**Feltétel:** specialistája vagy mestere lenni a használt fegyvernek, alkalmas fegyver

A karakter az ellenfél merevvértjének eresztékeit, illesz-

téseit, gyenge pontjait támadja. Fegyverspecialisták támadásaira -30 KT módosító járul, és sebzése ellen az ellenfél -3 Vért-et kap (min. 0). Fegyvermesterek támadásaira -20 módosító járul és ellen az ellenfél -4 Vért-et kap (min. 0). A támadás csak olyan fegyverrel hajtható végre, amelyik rendelkezik a *Réstámadás* képességgel.

### Odaszúrás

**Típus:** főcselekedet

**Feltétel:** Lándzsa típusú fegyver használata

Lándzsával a karakter akkor is megtámadhatja ellenfelet, ha már nem fér hozzá szövetségeseiktől. Ilyen esetben a lándzsás karakternek sikeres Érzékelés + Harctéri gyakorlat (9) próbát kell tennie, hogy észrevegye a harc lüktető mozgása során keletkező lehetőséget. A karakter +2 módosítót kap próbájára, ha lándzsájának fegyverspecialistája, és +4-et ha mestere. További +2-t kaphat a próbára, ha magasabban tartózkodik, mint a célpont.

### Kétkezes csapás

**Típus:** főcselekedet

**Feltétel:** 4-es vagy nagyobb méretkategóriába tartozó közelharc fegyver

A karakter extra erőt visz támadásába azzal, hogy mindkét kézzel megragadva forgatja. A karakter egy közelharc támadást hajt végre, találat esetén sebzéséhez +2 járul. A következő köréig nem hajthat végre olyan cselekedetet, amelyhez szabad kéz szükséges.

### Roncsolás

**Típus:** főcselekedet

**Feltétel:** specialistája vagy mestere lenni a használt fegyvernek, alkalmas fegyver

A karakter egy közelharc támadást hajt végre. Túlütés esetén az ellenfél rugalmas vértje a felfogott sebzés duplájával megegyező számú sérüléspontot halmoz fel.

### Horpasztás

**Típus:** főcselekedet

**Feltétel:** specialistája vagy mestere lenni a használt fegyvernek, alkalmas fegyver

A karakter egy közelharc támadást hajt végre. Túlütés esetén az ellenfél merevvértje a felfogott sebzés duplájával megegyező számú sérüléspontot halmoz fel.

### Páncélnyitás

**Típus:** főcselekedet

**Feltétel:** specialistája vagy mestere lenni a használt fegyvernek, alkalmas fegyver



A karakter egy közelharcú támadást hajt végre. Túlütés esetén, a sebzésen túl, az ellenfél merevvértjének Vértje -1-gyel csökken amíg meg nem javítják.

### Távoltartás

**Típus:** reakcióként használt főcselekedet

**Feltétel:** specialistája vagy mestere lenni a használt fegyvernek, alkalmas fegyver

Ha a karakter reakcióként támadást hajt végre egy közelébe lépő egy ellenfél ellen. Találat esetén a célpont Mozgása félbeszakad, és elveszíti további cselekedeteit.

### Csonkolás

**Típus:** főcselekedet

**Feltétel:** specialistája vagy mestere lenni a használt fegyvernek, alkalmas fegyver

A karakter egy közelharcú támadást hajt végre. Ha a célpont több, mint maximális Ép-inek harmadát elveszíti a támadásban a játékos dobhat k6-tal. 5-ös dobás esetén a vágás a lábat, 6-os dobás esetén a kart csonkolja. Ha a sebzés kevesebb, mint a célpont maximális Ép-inek harmada, de legalább 5 az érintett végtag ideiglenesen lebénul. Ennek pontos következményeiről a mesélő dönt, de a célpont mindenképpen végzetes hátrányba kerül (-20 KI, TávT, Vé).

### Hárítás

**Típus:** reakcióként használt szabad cselekedet

**Feltétel:** pajzs használata, túlütés elszenvedése

Sikerest túlütést követően a pajzsot használó karakter Ügyesség + Harctéri gyakorlat (túlütés mértéke) próbát tehet. A túlütés mértéke az a szám, amennyivel a támadás értéke meghaladta a túlütéshez minimálisan szükséges összeget. Sikeres próba esetén a támadás sebzése a pajzs Vé-jét csökkenti, de nem okoz Ép veszteséget a karakternek.

### Elmezár

**Típus:** reakcióként használt kiegészítő cselekedet

**Feltétel:** a karakter Mágiaellenállást igénylő varázslat célpontja lesz

Mágiaellenállása a varázslattal szemben a Lelkierő + Elmekontroll (5+a varázslat szintje) próba sikerességének mértékével nő.

### Lovasharc

Külön kerülnek említésre a ló hátán végrehajtható különleges harci cselekedetek. Ezekben közös, hogy végrehajtásuk egyik feltétele, hogy a karakter lóháton legyen.

Évezredek óta a ló az egyik legfontosabb harci eszköz Farián. A seregek mozgásában, ellátásában és harci taktikájában egyaránt nélkülözhetetlen. Nincs ez másként az egyének szintjén sem: egy lovas harcosnak hatalmas előnye van gyalogos ellenfelével szemben. Természetesen mindennek ára van, szó szerint és átvitt értelemben is. A ló kényes jószág, tartása és gondozása sok odafigyelést és aranyat igényel, a csatamezőn pedig előszeretettel veszik célba az ellenfelek a háttasokat. Egy átlagos ló az alábbi értékekkel rendelkezik. Lovas harc során a ló is cselekszik, nem csak a lovasa, akár egymástól függetlenül is. Ugyanakkor a lovasnak természetesen lehetősége van befolyásolni a ló cselekedeteit, elvégre erre szolgál a Lovaglás ismeret.

Az alábbi manőverekre lónak és lovasnak is a leírásban megjelölt típusú cselekedetet. Tehát, pl. a ló-táncoltatás a ló számára egész körös cselekedet, míg lovasának kiegészítő cselekedet. A ló az adott körben már mást nem csinálhat, míg a lovas továbbra is rendelkezik egy főcselekedettel.

A leírásban szereplő nehézség azt mutatja, hogy mennyire nehéz egy lovat a manőver végrehajtására rávenni és közben nyeregben maradni. A nehézség az Ügyesség + Lovaglás próba célszáma egy manőverhez szoktatott, ismerős lóval. Ha a ló és a lovas nincsenek összeszokva a célszámhoz +2 járul. Ha a ló nincs a manőverhez szoktatva a célszámhoz +3 járul. Ha ló nincs

a manőverhez szoktatva és nem ismeri a lovasát, a cél-számhoz +4 járul.

### Hátasló

Leírás: közönséges állat

Erőnlét: 5	Atlétika 5	<u>Támadásfajták</u>
Ügyesség: 3	Észlelés 3	Rúgás
Érzékelés: 2	Megfélemlítés 2	KT: 15
Karizma: -1		Sebzés: 2k6
Intel.: -3	Cselekedet: 1/1	
Lelkierő: -2	Vért: 0	Földre döntés
		KT: 15
Mozgás: 35	Ké: 2	Sebzés: k6+1
ME: 2		Max. Vé: 75

### Képességek:

Földre döntés: Szabad cselekedet. Sikeres Földre döntés támadás után, ha a körben mozog is a célpont Erőnlét + Atlétika (12) próbát tehet. Vetés esetén a célpont földre kerül.

### Harc mozgó lovon

**Típus:** teljes körös cselekedet (ló), szabad cselekedet (lovas)

**Nehézség:** 6

A lovas +15 KT és Vé bónuszt kap gyalogos ellenfelekkel szemben. A ló ezen közben saját belátása szerint mozog, lehetőleg úgy, hogy csak az egyik oldalról tartózkodjon mellette ellenfél.

### Lovasroham

**Típus:** teljes körös cselekedet (ló és lovas),

**Nehézség:** 8

A karakter legalább 15, legfeljebb a ló Mozgásának duplája méternyi távolságot megtéve lendületből, a védekezést feladva támad ellenfelére lóhátról, közelharc fegyverrel. A lovas KT-jéhez +30, a lovas és a ló Vé-jéhez -20 járul a karakter következő köréig. A karakter teljes sebzése megduplázódik.

A Lovasroham képességgel rendelkező fegyverrel támadó specialisták sebzéséhez további +2, a fegyvermesterekéhez +4 adódik.

### Legázolás lóval

**Típus:** teljes körös cselekedet (ló és lovas),

**Nehézség:** 10

A ló egyenesen nekiront célpont, minimum 15 maximum Mozgásának duplája méterre tartózkodó gyalogos ellenfélnek, és amennyiben sikeres támadást tesz saját vagy lovasa alap KT-je + 20-szal, átgázol rajta. A célpont 2k6-t sebződik. Sikeres támadás esetén a ló teljes



Mozgásának dupláját lemozoghatja a kör során. Sikertelen támadás esetén a ló a célpontig mozog. Az Ügyesség + Lovaglás próba sikertelensége esetén a ló megtorpan a célpont előtt, és lovasa elveszíti cselekedeteit az adott körben. Ha a lovas legalább 3-mal elvétí a próbadohást, leesik a lóról és veszít 1 Ép-t.

### Kirúgás

**Típus:** főcselekedet (ló), kiegészítő cselekedet (lovas),

**Nehézség:** 8

A ló hátsó lábával megtámad egy célpontot. Ha sikeres támadást tesz saját vagy lovasa alap KT-jével a célpont k6+3-t sebződik.

### Ugratás

**Típus:** kiegészítő cselekedet (ló), szabad cselekedet (lovas)

**Nehézség:** 7

A ló miközben lemozogja Mozgását átugrik egy terepakadályon. Annak meghatározása, hogy a ló képes-e végrehajtani az ugrást a mesélő feladata. A manőver sikertelensége esetén a ló megtorpan a célpont előtt, és lovasa elveszíti cselekedeteit az adott körben. Ha a lovas legalább 3-mal elvétí a próbát ráesik az akadályra.

## Lótáncoltatás

**Típus:** teljes körös cselekedet (ló), kiegészítő cselekedet (lovas)

**Nehézség:** 10

A ló hátsó lábaira ágaskodva, körkörös mozogva, mellső lábaival rúgkapálva, próbálja távol tartani magát a támadókat. A ló és a lovas Vé-jéhez +20 járul. Sikertelenség esetén a ló megbokrosodik, és kiveti lovasát a nyeregből. Ha a lovas legalább 3-mal elvétí próbáját az esést követően a lóva megtapossa és kő Ép-t veszít.

## Térddel irányítás

**Típus:** teljes körös cselekedet (ló), szabad cselekedet (lovas)

**Nehézség:** 8

A lovas pusztán a lábait használva irányítja a lovat, aki közben lemozoghatja Mozgása dupláját. Sikertelenség esetén a ló elveszíti cselekedeteit a körben.

## Vágta

**Típus:** teljes körös cselekedet (ló), kiegészítő cselekedet (lovas)

**Nehézség:** 6

A ló mindent beleadva száguld. A körben Mozgás értékének duplája + az Ügyesség + Lovaglás próba sikerességével egyenlő számú métert tesz meg.

## Kétkezes harc

Kétkezes harcnak nevezzük azt, amikor egy karakter két kezében egy-egy fegyvert tart. Két fegyvert kézben tartani és harcba forgatni nehéz feladat, és csak komoly Erőnléttel rendelkező karakterek képesek rá hatásosan. Éppen ezért, hogy a karakterek mely fegyvereket képesek kétkezes harcban használni, arról az alábbi táblázat tájékoztat.

Erőnlét	Domináns kéz (max. méret)	Alárendelt kéz (max. méret)
-1	2 (pl. tőr)	2 (pl. tőr)
0	3 (pl. rövidkard)	2 (pl. tőr)
1-2	3 (pl. rövidkard)	3 (pl. rövidkard)
3	4 (pl. egyeneskard)	3 (pl. rövidkard)
4	4 (pl. egyeneskard)	4 (pl. egyeneskard)
5	5 (pl. lándzsa)	4 (pl. egyeneskard)
6+	5 (pl. lándzsa)	5 (pl. lándzsa)

A két fegyvert kézben tartó karakterek megtehetik, hogy mindkét fegyverrel támadnak, ehhez legalább két kiegészítő cselekedetet kell elhasználniuk.

Ha a kétkezes harcos szabadon eldöntheti, hogy



melyik fegyver értékeit kívánja figyelembe venni a Vé-je meghatározásához.

Ha a karakter rendelkezik a *Kétkezes harcos* szabadon felvehető képességgel alkalmazhatja az *Ismétlő csel* vagy a *Kettős védelem* cselekedeteket. Egy körben a két cselekedet közül csak az egyiket használhatja.

## Ismétlő csel

**Típus:** főcselekedet.

**Feltétel:** Kétkezes harcos képesség

A karakter alárendelt kezének veszedelmesnek tűnő mozdulataival leköti ellenfele figyelmét, miközben domináns kezével támad. A karakter közelharc támadást hajt végre, amelyhez mindkét fegyverének KT-jét hozzáadhatja.

## Kettős védelem

**Típus:** kiegészítő cselekedet.

**Feltétel:** Kétkezes harcos képesség

A karakter alárendelt kezében tartott fegyverét kizárólagosan háritására használja, de másik fegyverével is besegít a védekezéshez. Következő köréig mindkét fegyverének Vé-jét hozzáadhatja saját, aktuális Vé-jéhez, valamint további +10-t.

## Harcértékek

A harc eredményét - habár azt trükkökkel, képességekkel, varázslatokkal is befolyásolni lehet - elsősorban harcértékek határozzák meg, fontos tehát, hogy ezekről részletesebben is szót ejtsünk.

### Közelharc Támadás

Közelharc támadások sikerességét az aktuális Közelharc Támadás érték (KT) befolyásolja. Az aktuális KT legfontosabb alkotóeleme a karakter alap KT-je, de ezt számos tényező befolyásolhatja.

A karakter induló KT-je, vagyis az érték, amellyel 1. szintlépése előtt rendelkezik, egyenlő az Erőnlét és Ügyesség tulajdonságok teljes értékének összegével (minimum 0). Ehhez az értékhez minden szinten (már az 1. szinten is) +2 járul. KT-jét a karakter szintenként kapott és Kp-okból vásárolt Harcértékekkel növelheti, hogy megkapja az adott szinten érvényes alap KT-jét.

Az aktuális KT akár körről körre változhat a harc során. Az éppen használt fegyver, választott cselekedet, a karakter és ellenfelének képességei, az aktív mágikus hatások vagy éppen a harci helyzet módosítói mind hozzájárulhatnak a karakter aktuális KT-jéhez.

Közelharc támadás végrehajtásakor a karakter egy k100-as dobás eredményét adja hozzá aktuális KT értékéhez. Ha az eredmény nagyobb, mint a célpont aktuális Védelme, úgy a támadás sikeres és az okozott sebzés levonódik az ellenfél Védelméből. Amennyiben a támadás a karakter Túlütés küszöbének értékével meghaladja az ellenfél aktuális Védelmét, úgy az okozott sebzésnek az ellenfél Vértéztségét meghaladó része az ellenfél aktuális Életerő pontjainak számából is levonódik.

**Sikeres Közelharc Támadás: a karakter aktuális KT-je + k100 > ellenfél aktuális Vé-je**

### Távolsági Támadás

A karakter távolból leadott támadásainak sikerét a Távolsági Támadás (TávT) befolyásolja.

A karakter induló TávT-je megegyezik az Érzékelés és Ügyesség tulajdonságok értékének összegével (min. 0). Ezt az értéket a karakter szintenként kapott és Kp-okból Harcértékekkel növelheti, hogy megkapja az adott szinten érvényes alap TávT-jét.

Az aktuális TávT akár körről körre változhat a KT-hez hasonlóan.

Távolsági támadás végrehajtásakor a karakter k100-al dob, majd az eredményt hozzáadja aktuális TávT-jéhez. Ha az eredmény nagyobb, mint a célpont Távolsági Védelme, úgy a támadás sikeres és az okozott



sebzés levonódik a célpont Vé-jéből, valamint a kötelező Ép vesztés szabályai szerint elképzelhető, hogy a célpont Ép-t is veszít. Amennyiben a támadás a karakter Túlütés küszöbének értékével meghaladja a célpont Távolsági Védelmét, úgy az okozott sebzésnek az ellenfél Vértéztségét meghaladó része az ellenfél Életerő pontjainak számából is levonódik, ám kötelező Ép vesztést a célpont ezúttal nem szenved el.

**Sikeres Távolsági Támadás: a karakter aktuális TávT-je + k100 > ellenfél távolsági Vé-je**

### Védelem

Azt, hogy a karakter mekkora eséllyel képes elkerülni a sérüléseket, a Védelem (Vé) fejezi ki. A karakter induló Vé-je megegyezik az Ügyesség (min. 0) tulajdonság értéke + 50-nel. Ehhez az értékhez minden szinten (már az 1. szinten is) +2 járul. Vé-jét a karakter szintenként kapott és Kp-okból vásárolt Harcértékekkel növelheti, hogy megkapja az adott szinten érvényes alap Vé-jét.

A karakter aktuális Vé-je akár körről körre változhat a harc során, nem utolsó sorban azért, mert az elszenvedett sebzések révén a karakterek aktuális Vé-t veszítenek a jelenet végéig, vagy a gyógyulásig.

A karakter Vé-jének a harc során, a sebzések következtében történő csökkenése jelzi harcból származó



zó nehézségeket: a fájdalmat, a fáradságot, a gyorsan múló, de zavaró sérüléseket és hatásokat, mint az enyhe szédülés, a fül zúgása, és így tovább. A kis sérülések és a megerőltetés miatt a karakterek lassulnak, és minden zavaró tényező csökkenti az esélyét annak, hogy időben észreveszik mire készül az ellenfelük. Ezek azonban mind olyan hátrányok, amelyeken egy karakter gyorsan túl tud lendülni, ezért van, hogy a Vé veszteséget a jelenet végén a karakter visszakapja.

A Vé passzív harcérték, a játék során a karaktert célzó Közelharc Támadások és egyes képességek célszámául szolgál. Természetesen a játék világán semmi passzív nincs a védekezésben. Minden sikertelen, a karaktert célzó támadás villámgyors kitérést, mesterien kiszámított háritást, a pajzs kétségbeesett súlyba rántását takarja.

### Távolsági Védelem

Egy távolsági támadás sikerességének esélyét csak ritkán befolyásolja, hogy az ellenfél mennyire képzett harcos, így a célpont Vé-je csak egyes speciális esetekben számít a távolsági támadások sikerességének megállapításakor. Ezzel szemben a támadást végrehajtó karakter és a célpont közötti távolság, a célpont láthatósága, mérete és elhelyezkedése, a szélviszonyok, a célpont mozgásának sebessége és kiszámíthatósága, valamint még számos egyéb tényező mind befolyásolhatják a célpont távolsági Vé-jét.

Az alap, egyéb módosítók nélküli távolsági Vé (TávVé)  $30 +$  a karakter és a célpont közötti távolság méterben. Amennyiben a távolsági támadás célpontja a támadást megelőző körében legalább egyik cselekedetét mozgásra használta, úgy a célpont Mozgás értéke hozzáadódik TavVé-jéhez. Amennyiben a célpont előző körében legalább egyik cselekedetét pajzsos védekezésre használta, úgy a pajzs nyújtotta TavVé bónusz is hozzájárul a célpont TavVé-jéhez. Egyéb módosítók a harci helyzetek, a képességek és a varázslatok leírásánál találhatóak.

Egy 25 méterre, a tér közepén, egy helyben álló embert egy szélcsendes napsütötte napon eltalálni viszonylag egyszerű, a TavVé-je mindössze 55. Ellenben, ha ugyanez az ember az előző körben egyik cselekedetével mozgott (+20), erős szél fúj (+10) és kezében pajzsot tartva védi magát a lövedékektől (+10), a TavVé-je már is 95-re nő.

### Túlütés küszöb

A Túlütés küszöb az az érték, amennyivel a karakter Közelharc vagy Távolsági Támadás dobásának meg kell haladnia a célpont Vé-jét vagy TavVé-jét ahhoz, hogy a karakter sebzése közvetlenül a célpont Ép-iből vonódjon le. Minden karakter induló Túlütés küszöbe 50. Ezt az értéket a karakter képességek megvásárlásával módosíthatja, de az soha nem csökkenhet 0 alá.

## Harci helyzetek



Egy harc kimenetelét a karakterek harcértékein és képességein kívül a harci helyzetek is nagyban módosíthatják, hisz nem mindegy, hogy a fejedásznak sikerül-e hátulról meglepnie kiszemelt áldozatát, vagy hogy a számszerűjásznak vaksötétben kell-e eltalálnia célpontját. Harc közben a mesélő a harci helyzetnek megfelelő harcérték módosítókat oszthat ki a karakterek között, melyek a harci helyzet fennállta alatt módosítják a karakterek aktuális harcértékeit. Ezek módosítók, amennyiben egyszerre több is érvényesül, összeadódnak.

**Erős szél:** az erős, vékonyabb ágakat eltörő, fiatalabb fákat meghajlító szél a karakterek TávVé-jét +10-zel növeli.

**Fedezék:** ha egy tereptárgy a karakter testének legalább negyedét eltakarja a karakter TávVé-je legalább +10-zel nő, de a bónusz pontos mértékét a mesélő az eltakart testfelület arányának megfelelően tovább növelheti.

**Harc fekve:** vízszintes testhelyzetben és talajt érő torzóval a karakter -5 KT és -15 Vé módosítót kap, de TávVé-je +20-szal nő.

**Harc félelem hatása alatt:** egy harcban félni természetes dolog, de gyakorlott fegyverforgatók ritkán hagyják, hogy ez az érzelem eluralkodjon rajtuk. A ritka azonban nem soha. Félelem hatása alatt a karakterek elsőd-

Helyzet	KT	TávT	Vé	TávVé
Harc magasabbról	+5	+5	+10	
Meglepetésszerű támadás	+25			
Harc fekve	-5	-15		+20
Harc minimális fényben	-5	-5		+10
Harc sötétségben	-10	-10		+25
Harc vaksötétben	-30	-40		+40
Harc kis helyen	-5	-10		
Harc félelem hatása alatt	-10	+15		
Zavaró hátrány	-5	-5	-5	
Jelentős hátrány	-10	-10	-10	
Végzetes hátrány	-25	-25	-25	
Láthatatlan ellenfél	-20	-30	-40	
Támadás hátulról	+10			
Erős szél				+10
Viharos szél				+30
Fedezék				min. +10
Harcoló célpont			-10/ellenfél	
Tülerő	+5/támadás			

leges gondolata általában nem a harc folytatása, hanem a menekülési útvonalak megtalálása. Amennyiben nincs lehetőségük a menekülésre a karakterek félelem hatása alatt -10 KT-t és +15 Vé-t kapnak.

**Harc kis helyen:** olyan helyen kénytelen harcolni, amely nehezíti a karakter mozgását, például falnak vetett háttal, KT-je -5-tel, Vé-je -10-zel csökken.

**Harc láthatatlan ellenféllel szemben:** mivel a karakter elsődleges érzékszerve képtelen az ellenfél érzéklésére, szinte lehetetlen helyzetbe kerül. KT-je -20-szal, Vé-je -30-cal, TávT-je -40-nel csökken a láthatatlan el-





lenféllel szemben.

**Harc magasabbról:** legalább fél méterrel alacsonyabban tartózkodó ellenfelekkel szemben +5 KT+t, +5 Vé+t, +10 TávT-t kap.

**Harc minimális fényben:** 3-as fényerősségben (például csillag és holdfényes éjszaka, gyertyafényes terem) a karakter -5 KT-t és Vé-t kap, de TávVé-je +10-zel nő. A karakter látótávolsága Érzékelés \*10 méter (min. 10).

**Harc sötétségben:** 2-es fényerősségben (például a felhős éjszaka az erdőben) a karakter -10 KT-t és Vé-t kap, de TávVé-je +25-tel nő. A karakter látótávolsága Érzékelés \*2 méter (min. 2).

**Harc vaksötétben:** 1-es fényerősségben (például mágikus sötétségben, egy fénytelen bányamélyén) a karakter -30 KT-t és -40 Vé-t kap, de TávVé-je +40-nel nő. Vaksötétben a karakter látótávolsága 0 méter.

**Harcoló célpont:** közelharcot folytató célpontok ellenében a TávT -10-zel módosul minden ellenfél után, akivel a célpont harcol.

**Jelentős hátrány:** jelentős hátrányban a karakterek KT-je, Vé-je és TávT-je is -10-zel csökken.

**Meglepetésszerű támadás:** támadásra nem számító,

felkészületlen és nem védekező ellenfelekkel szemben a karakter +25 KT-t kap.

**Támadás hátulról:** a célpont háta mögül támadva +10 KT-t kap.

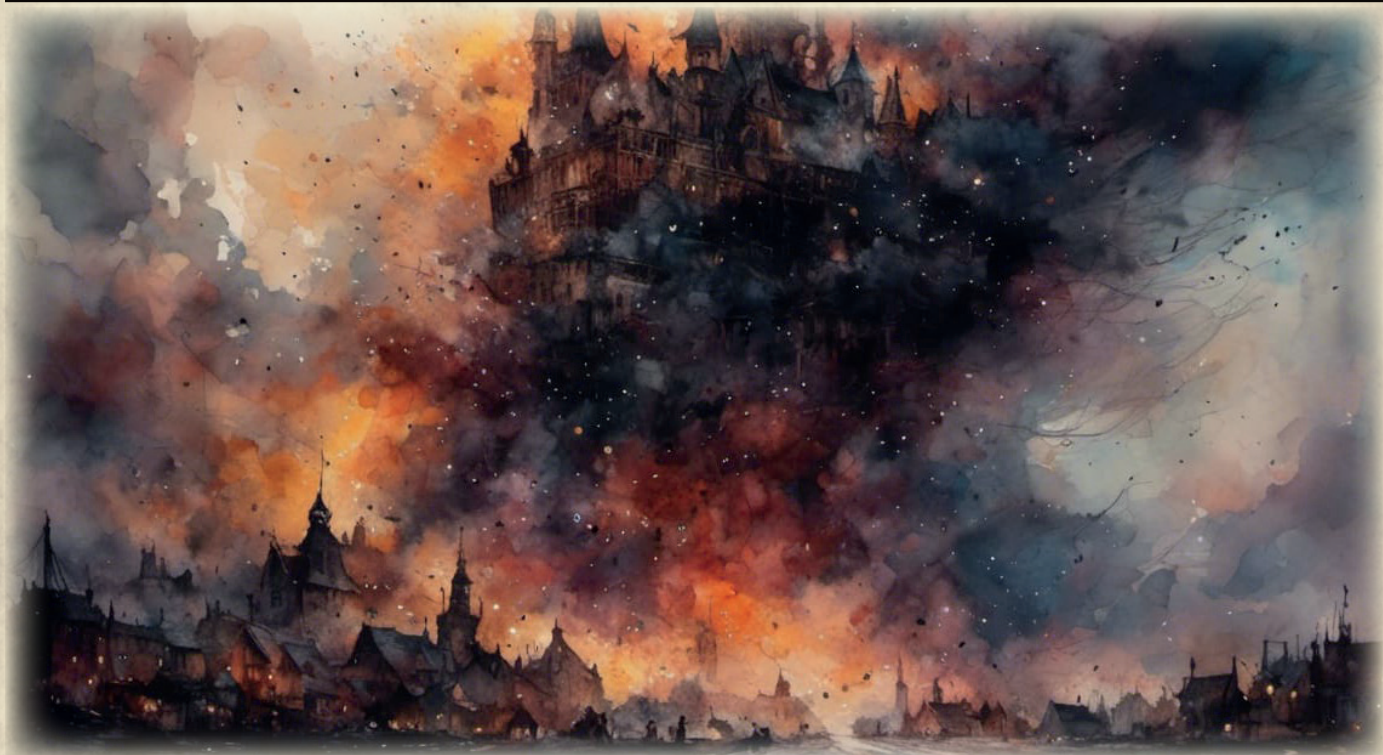
**Túlerő:** minden, a célpontot az előző köre óta ért közelharcú támadás után a karakter +5 KT-t kap. A célponttal azonos méretű karakterek egyszerre hatan férnek hozzá ugyanahhoz az ellenfélhez.

**Végzetes hátrány:** végzetes hátrányban KT-je, Vé-je és TávT-je is -25-tel csökken.

**Viharos szél:** a viharos, fákat kidönteni képes szél a karakterek TávVé-jét +30-cal növeli.

**Zavaró hátrány:** zavaró hátrányban KT-je, Vé-je és TávT-je is -5-tel csökken.

# Mágia



## A mágia természete

Farián a természet erői és a fizika törvényei fejet hajtva hajbókolnak az ichor, a varázslatokat hajtó illékony, rejtélyes anyag előtt. Senki sem tudja bizonyosan, de minden jel arra mutat, hogy az ichor a világ mélyéről tör elő, vagy ahogy mondani szokták, az ichor Faria lehelete. Az ichorvérűek már az írott történelem előtti időkben rájöttek, hogyan használhatják a világban jelenlévő ichort, hogy a valóságot akaruk rabigájába hajtsák. A varázslás során az ereikben keringő ichort katalizátorként használva indítják be azokat a folyamatokat, amelyek a világban megtalálható ichorral táplálkozva megváltoztatják a valóságot: anyagot, energiát, érzelmeket és gondolatokat hoz létre a semmiből. A varázslás maga a Teremtés, olyan hatalom, amellyel egyesek szerint közösséges halandóknak nem lenne szabad rendelkeznie.

## Varázspontok

Az egy személy számára rendelkezésre álló mágikus potenciált Varázs pontokban (Vp) mérjük. A Vp nem egyezik a karakter testében tárolt ichor mennyiségével, hanem egyfajta lelki, mentális kapacitás. A különböző mágikus tradíciók követői különböző módjait ismerik annak, hogy elméjüket az ichor alakítására bírják. Az egyik legrégebbi, a komédiások dalmágiája például a zene lüktetésének katartikus élményét használja a transzállapot előidézésére.

Az ichor irányítása nem egyszerű dolog és nem mindenki képes rá. A megfelelő gesztusok és szavak is-

merete még nem elegendő. A gyors felfogás vagy épp a jó memória sem tesz senkit mágussá. Ichorvérűnek születni kell. Ha valaki fogékony és ismeri a megfelelő szavakat, akkor még mindig nem biztos, hogy képes létrehozni a kívánt varázslatot. A varázshasználók elméje csak véges mennyiségben képes felhasználni az ichort. Kitarító gyakorlásra és türelemre van szükség ahhoz, hogy egy varázshasználó megnövelje saját mágikus kapacitását. Ez a mágikus kapacitás még mindig csak egy felső határt jelent, és egy fáradt, beteg, sérült, vagy éppen mágikusan kimerült varázsló könnyen lehet, hogy mágikus potenciálja töredékét képes csak kihasználni.

Játéktechnikailag ez azt jelenti, hogy a varázshasználók esetében megkülönböztetünk maximális Vp értéket és aktuális Vp értéket. A max.Vp mutatja, hogy teljesen kipihent, „feltöltődött” állapotban a karakter mennyi Vp-vel rendelkezhet. Az akt. Vp mutatja, hogy az adott pillanatban mennyi varázserővel rendelkezik. A varázshasználó akt. Vp-it „költi el” varázslatok létrehozására, és ha bármely módon Vp-eket szerez vissza akt. Vp-inek száma nő. Az akt. Vp nem haladhatja meg a max. Vp-t és nem csökkenhet 0 alá.

## Varázspontok visszaszerzése

A karakterek akt. Vp-je és Hit pontja óránként aktuális Ichor értékük számával nő. Az elköltött varázserő visszaszerzésére ezen túl is számos módszer létezik. Ezek ismertetése a használatukat lehetővé tévő képességek vagy főzetek leírásában található.



### Szagrális mágiahasználat

A szagrális mágiahasználat különleges helyet foglal el az Ichorban. Ugyan a szagrális mágiahasználatra is igaz, hogy az ichorvérű saját ichorját használva teremti meg varázslatait, de más mágiahasználatokhoz képest a szagrális mágiahasználat sokkal jobban kötődik a karakter identitásához és világnézetéhez.

A szagrális mágiahasználat során az igazhitűek pártfogójukba vetett hitükre hagyatkoznak varázslataik létrehozásakor. Meggyőződésük ügyük helyes voltában és varázslatuk szükségességéről, vagyis hitük ereje elégnek bizonyulhat ahhoz, hogy csodákat tegyenek pártfogójuk nevében. Ezért az igazhitűek mágikus potenciálját nem Vp-kben mérjük, hanem Hit pontokban.

Ha egy igazhitűek hite megrendül az könnyen mágikus potenciáljának rovására válhat. Ezért, ha egy játékos igazhitű karakterrel kíván játszani a karakteralkotás részét képezi az is, hogy a mesélővel egyeztessenek a karakter hitével kapcsolatban. Az igazhitű pártfogójába vagy éppen alkalmasságába vetett hite bármikor megrendülhet és időlegesen elveszítheti varázserejét. Mindazonáltal az igazhitűek hite általában mély és szilárd, ezért a mesélőnek először is figyelmeztetnie kell a játékost, ha úgy érzi, hogy a karakter viselkedése nem felel meg a karakter hitéről folytatott beszélgetésüknek. Amennyiben a karakter ezt követően sem változtat viselkedésén a mesélő megtagadhatja a karaktertől a Hit pontokat addig, amíg a karakter hite helyre nem áll.

## A varázslatokról

### A varázslatok létrehozása

A varázslatok létrehozása ritualizált szavak és gesztusok segítségével a legkönnyebb. Tanulmányaik során a varázslók órákon, sőt napokon keresztül ismételik a szükséges mozdulatokat és szavakat, amíg azok ösztönössé nem válnak a számukra. Ezek a gesztusok és szavak mindössze mankóként szolgálnak a varázshasználó számára, folyamatos ismételtetésük egyfajta meditatív, ritualizált elfoglaltság, amely révén kapcsolat építhetnek ki az elméjük és az ichor között. Ugyanakkor a varázslatok nem kötődnek szigorúan egyes szavakhoz vagy mozdulatokhoz; és az ichor természetét kellőképpen ismerők idővel megtanulhatnak pusztán koncentráció segítségével is varázsolni.

A varázslók, ha van elegendő Vp-jük a szükséges szavak és mozdulatok segítségével próba nélkül képesek a varázslatokat létrehozni. Ha a szavak vagy a gesztusok elhagyásával próbálnak varázsolni, akkor sikeres Lelkierő + Mágiaelmélet (5 + varázslat szintje) próbát kell tenniük az egyik komponens; tehát csak a szavakat, vagy csak a gesztusokat hagyják el; és Lelkierő + Mágiaelmélet (10 + a varázslat szintje) próbát, ha mindkét komponens. Ezt a célszámot a mesélő a körülményekre tekintettel tovább növelheti.

A varázslat létrehozásához szükséges mozdulatokat látva a szavakat hallva van esély a varázslatok felismerésére. A karakter próbadozás nélkül felismer bármely varázslatot, amelynek létrehozására ő is képes. Egyéb esetben sikeres Intelligencia + Mágiaelmélet (3 + a varázslat szintje) próbát kell tennie. A célszám további +2-vel nő, ha csak látja vagy csak hallja a varázslat létrehozását.

A varázslatokat a létrehozójuk az időtartam lejártá előtt is megszüntetheti további Vp-k rááldozása nélkül. Ehhez egy koncentráció cselekedetre van szükség.

### Varázslat-tulajdonságok

**Varázslat típusai:** a varázslat neve alatt elsőként a típusok felsorolása található, amelyek ismerete szükséges a létrehozásához.

**Varázslat szintje:** a varázslat létrehozásának bonyolultságát mutatja. A varázslat létrehozásához a karakter mágiahasználatának el kell érnie ezt a szintet.

**Varázslás ideje:** ennyi ideig tart létrehozni a varázslatot. Szükség esetén a varázslat leírása pontosabb tájékoztatást ad.

**Költség:** mutatja, hogy mennyi Vp-be illetve Hit pont-

ba kerül a varázslat létrehozása 0-ás erősséggel és a varázslat leírásában szereplő tulajdonságokkal. Minden varázslat erősíthető a költség többszörözésével. Emellett a legtöbb varázslat esetében a varázslat egyes hatásai is növelhetőek. Hogy melyek, arról a következő varázslat-tulajdonság tájékoztat. A varázslat költsége nem fedezhető részben Vp-ből és részben Hit pontokból.

**Időtartam:** ennyi ideig tart a varázslat hatása.

**Növelhető hatások:** annak felsorolása, hogy a varázslat mely hatásai növelhetőek a költség ismételt kifizetésével.

**Leírás:** a varázslat részletes leírása.

### Varázslás a játékban

A varázslatok létrehozása nagyjából a következő lépésekben történik: a varázsló bejelenti, hogy melyik varázslatot szeretné használni. Ha varázsszavak vagy a gesztusok elhagyásával varázsolna, akkor ezen a ponton próbát kell dobnia. Megnevezi, hogy pontosan milyen hatásokkal szeretné létrehozni a varázslatot, és hogy hol jöjjön létre, illetve, hogy kik a célpontjai. Ezt követően kiszámolja a varázslat teljes költségét, és eldönti, hogyan kívánja kifizetni a varázslat költségét. Ezt követően végrehajthatja a varázslat létrehozásához szükséges cselekedeteket, amit követően a varázslat létrejön.

A varázslat leírásában szereplő hatások a költség egyszeri kifizetése esetén érvényesek. A felsorolt növelhető hatások mindegyikének többszörözése egyben a költség egyszeri többszörözését is maga után vonja. Ha egy varázslat lehetővé teszi célszámok növelését, úgy a költség újbóli kifizetése +1-gyel növeli a célszámot.

Dagny és Arn szeretnének észrevétlen átsurranni Frem-sen éber kapuőrei előtt, ezért Dagny úgy dönt a Rejtő-zés varázslatot fogja alkalmazni. A varázslat 2 Vp-ért 1 személyt 1 körre tesz láthatatlanná és a varázslat időtar-tama alatt a láthatatlanná tett célpontok 100 méteren belül érzékelik más életformák jelenlétét. Mivel biztosra szeretne menni Dagny úgy dönt, hogy +4 körre szeretné láthatatlanná tenni mindkettőjüket (+1 célpont) és további 100 méterrel (+1) növeli az érzékelés hatótá-volságát is. Ezért a varázslat létrehozásakor a varázslat költségét összesen 1+6, vagyis 7-szer kell kifizetnie, így a varázslat teljes költsége  $2 \cdot 7 = 14$  Vp. Dagny ugyan ezt az árat kicsit borsosnak érzi, de szerencsére lapul a zse-bében egy ichorkő, így a varázslat teljes költségéből 6 Vp-t hozzávaló felhasználásával tudja kifizetni.

### Varázslatok sebzése

Varázslatok kétféleképpen tehetnek kárt célpontjaikban. Egyes varázslatok a célpont testét "belülről" kezdik ki,



betegséget, sorvadást, vagy egyéb káros hatást váltva ki. Ezek ellen a varázslatok ellen a célpont mágiellenál-lásra jogosult. Ha a célpont nem képes ellenállni ezek a varázslatok közvetlen, a varázslat szövege által megha-tározott mennyiségű Ép sérülést okoznak.

Más varázslatok ezzel szemben a világban okoz-nak olyan változásokat, amelyek potenciálisan sebzést okozhatnak. Ezek ellen a célpont NEM jogosult má-giellenállásra, de a találat nem garantált. Találat esetén a varázslat bizonyos számú k6-ban kifejezett sebzést okoz. Hogy pontosan mennyit, az a varázsló hozzáér-tésétől is függ. Hogy a varázslók a mágiahasználat egy adott szintjén mekkora maximális sebzés elérésére ké-pesek, arról az alábbi táblázat tájékoztat.

Mágiahasználat szintje	Maximális sebzés
1-3	3k6
4-5	4k6
6-7	5k6
7-8	6k6
9-10	7k6
11-13	8k6
14-18	9k6
19+	10k6

Ez a sebzés, egyszerű találat esetén, levonódik a célpont



aktuális Vé-jéből és kötelező Ép veszteséget okoz. Túlütés esetén a sebzés teljes értéke levonódik a célpont akt. Vé-jéből, a Vért-tel csökkentett része pedig aktuális Ép-iből.

### Mágiaellenállás

Egyes varázslatok csak akkor fejtik ki hatásukat, ha legyűrik célpontjaik mágiaellenállását. A mágiaellenállás próba során a varázshasználó egy k10-es dobás eredményét, amelyhez hozzáadhatja a varázslat erősségét, hasonlítja össze a célpont mágiaellenállásával. A varázslatok erőssége alapesetben 0, de a költség többszörözésével növelhető.

A varázslat sikeres, ha:  $\text{varázslat erőssége} + k10 > \text{célpont mágiaellenállása}$

A karakterek, sikeres Lelkierő + Elmekontroll (12) próbával tovább tudják növelni mágiaellenállásukat a következő körükig. A karakter mágiaellenállása az adott körben a sikeresség mértékével nő.

### Varázslatok fenntartása

A varázslóknak van arra lehetőségük, hogy időtartamuk lejártá előtt meghosszabbítsák a varázslatok élettartamát, anélkül, hogy a varázslatot újra létre kellene hozniuk. Ennek elsődleges előnye, hogy egy költséges varázslatot adott esetben az eredeti költség töredékéért képesek fenntartani, bár azért ennek is megvan az ára. Egy főcselekedet során a varázslónak ki kell fizetnie a varázslat extra időtartamának árát és még két Vp-t.

A varázslók ilyen módon nem csak a saját maguk által létrehozott varázslatok időtartamát hosszabbíthatják meg, hanem mások varázslatait is, ha azok létrehozására ők maguk is képesek és sikeres Intelligencia + Mágiaelmélet (5 + a varázslat szintje) próbát tesznek.

Ozin egy veszélyes elmemágussal való találkozóra készülve saját és Mireia elméje köré 5-ös erősségű Ellenállást sző, 6 percnyi időtartamra, 30 Vp-ből. A találkozó elhúzódik, és Mireia a hatás megszűnésétől tartva úgy dönt, hogy meghosszabbítja Ozin varázslatának időtartamát. Miután sikeres Intelligencia + Mágiaelmélet (9) próbát tesz és - mivel a varázslat költsége 3 - 11 Vp-ért további 3 perccel meghosszabbítja a varázslatot. Ezután szolidan jelzi Ozinnak, hogy fogják rövidre a találkozót.

### Varázslattípusok

A varázslatokat hatásaik és a létrehozásukhoz szükséges tudás alapján típusokba soroljuk. Egyes varázslatok mindössze egyetlen típusba tartoznak, pl. a Csendburok szintiszta hangmágia. Más varázslatok összetettségük miatt több típusba is sorolhatóak, pl. a Bájolás dala egyszerre hangmágia és érzelemmágia. Ahhoz, hogy egy varázshasználó létre tudjon hozni egy varázslatot ismernie kell az összes típust, amelybe a varázslat sorolható és mágiahasználatának el kell érnie a varázslat szintjét. Amikor a varázshasználók elsajátítanak egy új varázslattípust az összes, a típusba tartozó varázslat létrehozására képesek lesznek, ha varázshasználatuk eléri a szükséges szintet.

## Metamágia

A metamágusok az ichor működésének igazi ismerői, sőt az urai és alakítói. A metamágia mind közül az egyik legfiatalabb mágiatípus, varázslatainak többségét az elmúlt két évszázad során alkották meg az egyetemek mágiszterei, és a mai napig alig telik el úgy évtized, hogy ne söpörne végig a varázshasználók között a metamágia egy újabb varázslatának híre. Hozzáértők szerint a metamágia ráadásul csak afféle ideiglenes gyűjtőfogalom lehet, hisz a típusba tartozó varázslatok legalábbis két jól elkülöníthető csoportba sorolhatóak: az ichort a megismerés céljaira hasznosító varázslatokra és az ichort nyers pusztító energiaként kezelőkre.

### Varázslat kifürkészése

#### Metamágia

##### 1.szint

**Varázslás ideje:** szabad csel.

**Költség:** 2

**Időtartam:** pillanat

**Növelhető hatások:** erősség

A varázslat segítségével a metamágus azonnal tisztában lesz egy varázslat pontos idejével, hatásával, időtartamával és erősségével. A varázslat alkalmazásához a varázslónak látni kell a kifürkészni kívánt varázslat hatását, vagy megneveznie azt a személyt, tárgyat vagy helyet, amelyre szerinte a varázslat kifejti hatását. Leplezett varázslatok esetében a varázslat erősségének meg kell haladnia a leplezés erősségét.

### Ichorrobbanás

#### Metamágia

##### 1.szint

**Varázslás ideje:** főcselekedet

**Költség:** 3

**Időtartam:** pillanat

**Növelhető hatások:** erősség, sebzés, robbanások száma

A metamágus az ichorban található nyers energiát manipulálva 1 darab, tenyérnyi méretű gömbvillám-szerű kisülést idéz elő. A gömbből kicsapó villámszerű csápok vadul körbe pásztázzák a robbanás környezetét annyi méternyi távolságon belül amennyi a varázslat sebzése. A csápok elől sikeres Érzékelés + Akrobatika (10) próbával lehet kitérni. Az áldozatok 1k6-ot sebződnek. A varázslat élettelen tárgyakban nem tesz kárt. A varázslatot követően a csápok által érintett terület ichormentessé válik annyi körre amennyi a varázslat erőssége volt. Az egyszerre létrehozott robbanások sebzése nem adódik össze akkor sem, ha valakit több csáp is eltalál.



### Kisülés

#### Metamágia

##### 1.szint

**Varázslás ideje:** főcselekedet

**Költség:** 2

**Időtartam:** pillanat

**Növelhető hatások:** erősség, sebzés

A metamágus energiáit a tenyerébe fókuszálva egy rövid, irányított kisülést idéz elő, amely egy nagyjából fél méter hosszú villámnyaláb robbanásszerű előtörésében nyer formát. Ha sikeres közelharcú támadást hajt végre fegyvertelen KT + 10-zel, a támadás célpontja 1k6-t sebződik.

### Mágiafűzér

#### Metamágia

##### 1.szint

**Varázslás ideje:** változó

**Költség:** 1

**Időtartam:** változó

**Növelhető hatások:** erősség

A varázslat segítségével a varázsló több varázslatot "fűzhet össze", vagyis hozhat létre egyszerre. Az összefűzött varázslatok költségét a varázslónak ki kell fizetnie a varázslatok leírásánál ismertetett módon, de



csak akkor jönnek létre, amikor a Mágiafűzér varázslási ideje lejár. A Mágiafűzés varázslási ideje, annyi, mint az összefűzni kívánt varázslatoké együtt. A varázslat időtartama annyi, mint az összefűzött varázslatok közül a legrövidebb időtartammal rendelkező varázslat.

### Varázslat megszüntetése

**Metamágia**

**Változó**

**Varázslás ideje: változó**

**Költség: 3**

**Időtartam: pillanat**

**Növelhető hatások: erősség**

A varázslat segítségével megszüntethető egy célpont varázslat, amennyiben a metamágus tisztában van a varázslat pontos működési elveivel (mert kifürkészte varázslattal, ő maga is képes létrehozni, vagy sikeres Intelligencia + Mágiaelmélet (5+varázslat szintje) próbát tett), és a Varázslat megszüntetése erőssége meghaladja a megszüntetni kívánt varázslat erősségét. Tárgymágikus varázslat nem szüntethető meg. A varázslat szintje és varázslási ideje megegyezik a megszüntetni kívánt varázslat idejével és szintjével.

### Varázslat leplezése

**Metamágia**

**3.szint**

**Varázslás ideje: szabad csel.**

**Költség: 2**

**Időtartam: változó**

**Növelhető hatások: erősség**

A varázslat segítségével a metamágus nehezebben kifürkészhetővé tehet egy általa ugyanabban a körben létrehozott varázslatot. A varázslat fizikális hatásait azonban nem rejt el. A Varázslat leplezése varázslat erőssége ezen túl hozzáadódik a célpont varázslat erősségéhez, amikor azt valaki megpróbálja metamágiával megszüntetni. A varázslat időtartama megegyezik a leplezni kívánt varázslat időtartamával.

### Ichorvillám

**Metamágia**

**4.szint**

**Varázslás ideje: főcselekedet**

**Költség: 3**

**Időtartam: pillanat**

**Növelhető hatások: erősség, sebzés, hatótávolság**

A metamágus egy villám szerű kisülést idéz elő, amely a metamágusból előtörve a maximum 10 méterre található célpont irányába cikázik. Sikeres távtámadás fegyvertelen TávT+10-zel az áldozat 1k6-t sebződik. A varázslat élettelen tárgyakban nem tesz kárt.

### Ellenállás

**Metamágia**

**4. szint**

**Varázslás ideje: kiegészítő cselekedet**

**Költség: 3**

**Időtartam: 1 perc**

**Növelhető hatások: erősség, célpontok száma, időtartam**

Célpont karakter elméje körül ichorból font védőháló képződik és az időtartam végéig a karakter hozzáadhatja a varázslat erősségét a mágiaellenállásához. Másrészt viszont, ha ő próbál bármilyen varázslatot létrehozni sikeres Mágiaelmélet + Intelligencia (varázslat szintje) próbát kell tennie, különben a varázslat nem jön létre.

### Ichor olvasása

**Metamágia**

**5.szint**

**Varázslás ideje: főcselekedet**

**Költség: 2**

**Időtartam: pillanat**

### Növelhető hatások: erősség, érintett terület, kiolvasott időtartam

A varázslat segítségével a metamágus képes megmondani, hogy egy 10 méter átmérőjű területen az elmúlt 1 napban létrejött-e vagy hatott-e varázslat. Sikeres Intelligencia+Mágiaelmélet (5+varázslat szintje) próbával azt is képes megmondani, hogy milyen varázslatról van szó. Leplezett varázslatok csak akkor olvashatóak ki, ha a varázslat erőssége meghaladja a leplezés erősségét.

### Ichor felszabadítása

Metamágia

5.szint

Varázslás ideje: változó

Költség: 5

Időtartam: pillanat

Növelhető hatások: erősség

A varázslat segítségével megszüntethető egy célpont varázslat, amennyiben a metamágus tisztában van a varázslat pontos működési elveivel (mert kifürkészte varázslattal, ő maga is képes létrehozni, vagy sikeres Intelligencia + Mágiaelmélet (5+varázslat szintje) próbát tett), és a varázslat megszüntetésének erőssége meghaladja a megszüntetni kívánt varázslat erősségét. Tárgymágikus varázslat nem szüntethető meg. A varázslat varázslási ideje megegyezik a célpont varázslatével. A megszüntetett varázslatban tárolt mágikus energia egy Ichorrobbanásban tör elő. Az Ichorrobbanás sebzése megegyezik a megszüntetett varázslat erősségével.

### Ichor gyógyítása

Metamágia

6.szint

Varázslás ideje: 1 perc

Költség: 5

Időtartam: végleges

Növelhető hatások: erősség, érintett terület

A varázslat segítségével a metamágus egy 10 méter átmérőjű területen helyreállíthatja az ichort amennyiben azt az Ichorpusztítás vagy Ichorrobbanás varázslatokkal pusztították el és a varázslat erőssége meghaladja ezen varázslatok erősségét.

### Mágialánc

Metamágia

7.szint

Varázslás ideje: változó

Költség: 5

Időtartam: változó

Növelhető hatások: erősség



A varázslat segítségével a varázsló több varázslatot "láncolhat össze", vagyis hozhat létre egyszerre. Az összefűzött varázslatok költségét a varázslónak ki kell fizetnie a varázslatok leírásánál ismertetett módon, de csak akkor jönnek létre, amikor a Mágialánc varázslási ideje lejár. A Mágialánc varázslási ideje annyi, mint az összeláncolt varázslatok közül a leghosszabb varázslási idejűé. A Mágialánc időtartama annyi, mint az összeláncolt varázslatok közül a legrövidebb időtartammal rendelkező varázslaté. A varázsló egyszerre maximum annyi varázslatot láncolhat ilyen módon össze, ahányadik fokon rendelkezik a Mágiaelmélet ismerettel. A Mágialánc megszüntetése az összes összeláncolt varázslat megszüntetésével is jár.

### Ichorpusztítás

Metamágia

7.szint

Varázslás ideje: 1 kör

Költség: 10

Időtartam: 1 nap

Növelhető hatások: erősség, időtartam, érintett terület

A metamágus egy 10 méter átmérőjű területen elpusztíthatja az ichort, amennyiben az Ichorpusztítás erős-





sége meghaladja a területen aktív mágikus varázslatok erősségét, és 15-öt, ha a területen ereklye található. A területen tartózkodó varázstárgyak és ereklyék közönséges tárgyakként fognak működni a varázslat időtartama alatt. A területen a varázslat időtartamának végéig nem lehetséges újabb varázslatot létrehozni, illetve a területre mágiával hatni.

## Ichorgóc

### Metamágia

10.szint

Varázslat ideje: 1 perc

Költség: 15

Időtartam: 1 óra

Növelhető hatások: erősség, időtartam, érintett terület, célpontok száma

A varázslatot időtartamára a célpont afféle gócként funkcionál: amennyiben a célpont a varázslat ideje alatt ichormentes területre téved 10 méteres körzetében továbbra is lehetséges lesz a varázslás.

## Hangmágia

A hangmágia az egyik legősibb és legegyszerűbb mágiaforma. Már az első írásos emlékek megemlékeznek azokról a varázslókról, akik hangjuknak erejével falakat omlasztanak le, énekükkel pedig megolvasszják a jégbe fagyott szíveket. Legtisztább formájában a varázslók a hangmágia segítségével hangok forrását, hangerejét és alakját változtathatja meg.

### Megzavarás

Hang

1.szint

Varázslás ideje: kieg. cselekedet

Költség: 1

Időtartam: pillanat

Növelhető hatások: erősség, létrehozott zajok száma

Kiválasztott helyről felhangzik egy rövid és beazonosíthatatlan, ám nagy érzelmi töltettel rendelkező zaj. A zaj hangereje a normál beszédhangtól az ordításig terjed, és érzelmi töltetének fajtáját a varázsló határozza meg (pl. segélykérés, fenyegetés, meglepetés). A zaj forrásától kevesebb, mint két méterre tartózkodók, ha elvették Lelkierő (5 + erősség) próbájukat, a következő harci körben -10 Ké-t kapnak és elveszítenek egy főcselekedetet.

Hang

Hang

1.szint

Varázslás ideje: Kieg. cselekedet

Költség: 1

Időtartam: 1 perc

Növelhető hatások: erősség, időtartam, hangok száma

Kiválasztott helyről felhangzik egy nehezen beazonosítható hang. A hang hozzávetőleges fajtáját (pl. oroszlánüvöltés, ütemtelen dobverés) a varázsló határozza meg, de értelme nincs. A hang hangereje a normál beszédhangtól az ordításig terjed, a hangmagasságot és érzelmi töltetét a karakter határozza meg.

### Kiáltás

Hang

1.szint

Varázslás ideje: Szabad csel.

Költség: 1

Időtartam: 1 perc

Növelhető hatások: erősség, célpont hangforrások száma, időtartam

A varázslat mágikusan felerősít egy már létező, nem



mágikus hangforrást. A hangerő a varázslat erősségével arányosan nő és akár fájdalmat is okozhat a forráshoz közel tartózkodóknak. Minden a forrás közelében tartózkodó élőlénynek Erőnlét (varázslat erőssége) próbát kell tennie. Vetés esetén 1 Ép-t sebződnek, és a sikertelenség mértékével egyező körig *Kábultak* lesznek.

### Csitt

Hang

1.szint

Varázslás ideje: Kieg. cselekedet

Költség: 2

Időtartam: 1 perc

Növelhető hatások: erősség, időtartam, célpontok száma

Célpont hangforrás elcsendesedik 1 percre. A varázslat hatása alatt lévő karakterek Lopódzás próbáikhoz +3-at adhatnak.

### Csendburok

Hang

3.szint

Varázslás ideje: Kieg. cselekedet

Költség: 3

Időtartam: 1 perc

Növelhető hatások: erősség, időtartam, terület mérete és száma

Egy 10 méter átmérőjű területen 1 körre minden hang megszűnik, onnan sem ki, sem be nem juthatnak hangok.

### Hangáthelyezés

Hang

3.szint

Varázslás ideje: Kieg. cselekedet

Költség: 3

Időtartam: 1 perc

Növelhető hatások: erősség, időtartam, hangok száma

Maximum 2 hang forrása felcserélődik. Felcserélhető pl. két beszélő hangja, vagy egy hang a rét másik végére vetíthető.

### Melódia

Hang

3.szint

Varázslás ideje: Kieg. cselekedet

Költség: 1

Időtartam: 1 perc

Növelhető hatások: erősség, időtartam

A karakter egy zeneszámot varázsol elő 1 percre egy tetszőleges forrásból. A hangerő a varázslat erősségével arányosan nő és akár fájdalmat is okozhat a forráshoz közel tartózkodóknak. Minden a forrás közelében tar-

tózkodó élőlénynek Erőnlét (varázslat erőssége) próbát kell tennie. Vétés esetén 1 Ép-t sebződnek, és a siker-telenség mértékével egyező körig *Kábultak* lesznek. Az időtartam alatt a varázslatot létrehozó karakter Előadás próbáihoz Karizmája dupláját (min. +2) adhatja hozzá.

### Szédülés

Hang

3. szint

Varázslás ideje: Kieg. cselekedet

Költség: 2

Időtartam: pillanat

Növelhető hatások: erősség, célpontok száma

Célpont fülében tucatnyi apró, de fájdalmas hangrobbanás zendül fel gyors egymásutánban. A célpont veszít 1 Ép-t, és ha elvétí Érzékelés (5+erősség) próbáját, a vétés mértékével egyező számú körre *Kábult* lesz.

### Titokvéde

Hang

4. szint

Varázslás ideje: Kieg. cselekedet

Költség: 3

Időtartam: 1 perc

Növelhető hatások: erősség, időtartam, hatás mérete

Egy maximum 10 méter átmérőjű területről nem jut ki hang. A külvilágból továbbra is beszűrődnek a hangok, és a területen belül is szabadon terjednek, de a terület határát nem lépik át.

### Zagyválás

Hang

4.szint

Varázslás ideje: Kieg. cselekedet

Költség: 2

Időtartam: 1 perc

Növelhető hatások: erősség, időtartam, célpontok száma

Célpont személy száját a hatás időtartama alatt csak értelmezhetetlen zagyvaságok hagyják el. A varázslat nem teszi lehetetlenné a varázslatok létrehozását, de megnehezíti a varázshasználók dolgát, hisz nem képesek a verbális komponensek helyes kiejtésére.

### Hangformázás

Hang

4.szint

Varázslás ideje: Főcselekedet

Költség: 1



Időtartam: 1 perc

Növelhető hatások: erősség, időtartam, célpontok száma

Célpont hangforrásból származó hangok alakja megváltozik. Nem szükséges a hangot teljesen megváltoztatni, lehetséges például a célpont beszédének mindössze egyetlen szavát, vagy éppen egyetlen szótagját változtatni. A varázslat a hatás időtartama alatt folyamatos koncentrációt igényel.

### Hangteremtés

Hang

5. szint

Varázslás ideje: Főcselekedet

Költség: 3

Időtartam: 1 perc

Növelhető hatások: erősség, időtartam, hangok száma

A varázsló tetszőleges helyen hangot teremt. A hang formáját szabadon meghatározhatja. Ha létező hangforrás helyén kívánja létrehozni a hangot, úgy a hangteremtés az eredeti forrást kioltja. Ha a varázsló egy létező személy hangját próbálja meg leutánozni, ahhoz vagy ismernie kell a hangot korábról, vagy a varázslatot megelőzően legalább három körig tanulmányoznia



kell azt. Ezt követően sikeres Karizma + Hangutánzás (7) próbával elérhető, hogy a teremtett hang hihetően utánozza a felcserélt hangot. A varázslat csak a hangokat manipulálja, a látványt nem. A hangerő a varázslat erősségével arányosan nő és akár fájdalmat is okozhat a forráshoz közel tartózkodóknak. Minden a forrás közelében tartózkodó élőlénynek Erőnlét (varázslat erőssége) próbát kell tennie. Vétés esetén 1 Ép-t sebződnek, és a sikertelenség mértékével egyező körig *Kábultak* lesznek. A hangok előre programozhatók, de koncentrációval megváltoztathatóak.

### Rázkódás

Hang

5.szint

Varázslás ideje: főcselekedet

Költség: 4

Időtartam: 1 kör

Növelhető hatások: erősség, időtartam, célpontok száma és mérete

A varázsló fájdalmasan éles hangokkal burkol be egy célpont személyt vagy maximum 2 méter átmérőjű tárgyat. A folyamatos, éles vibrációtól a célpont fájdalmasan rázkódni kezd. A szilárd anyagokban sérülések és repedések keletkeznek, a folyadékok és gázok vad gomolygásba kezdenek. A célpont élőlény vagy szilárd tárgy körönként 1k6-t sebződik. A rázkódó tárgyat fogó

személy, ha elvétí Ügyesség + Kézügyesség (7 + erőssége) próbáját az elejti a rázkódó tárgyat. Célpont tárgyak a varázslat sebzésével megegyező számú sérüléspontot kapnak, és az időtartam után próbát kell dobni k100-zal. Ha a dobás eredménye kevesebb, mint a tárgy sérüléspontjainak a száma, a tárgy eltörik. Vértek és pajzsok a sebzés felével megegyező számú sérüléspontot halmoznak fel.

### Echlokáció

Hang

6.szint

Varázslás ideje: szabad csel.

Költség: 1

Időtartam: pillanat

Növelhető hatások: erősség, hatótáv

A varázsló a varázslat segítségével képet alkothat a 100 méteren belül található tárgyakról és személyekről visszaverődő hanghullámok segítségével. A varázslat létrehozásakor a varázsló útjára indít egy hanghullámot, amely akár az emberi hallástományon kívül is eshet – vagyis közönséges emberek számára érzékelhetetlen lesz. A varázslat létrehozását követően következő köréig vaksötétben is úgy tájékozódhat, mintha tökéletes látási viszonyok lennének, illetve a láthatatlan karaktereket vagy tárgyakat is képes érzékelni. A varázslat nem képes „átlátni” a falakon.

## Fénymágia

A fénymágia ugyan nem tarthat számot olyan hosszú múltra, mint a hangmágia, de napjainkra az egyik legközismertebb mágiaforma lett. Szerinte a világon előadók, kémek és mágusok egyaránt előszeretettel veszik igénybe. A fénymágia a természetes fények befolyásolásától, a színek újra keverésén át, a vakító fénysugár teremtéséig terjed.

Fényerősségek leírása	
1	A fény teljes hiánya. -30 KT, -40 Vé, +40 táv. Vé. Látótávolság: 0 méter
2	A fény közel teljes hiánya, pl. éjszaka borult égbolttal. -10 KT, -10 Vé, +25 táv. Vé, látótávolság: Érzékelés * 2 méter (min. 1)
3	Minimális fény, pl. csillagfényes éjszaka. -5 KT, -5 Vé, +10 táv. Vé, 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. lobogó máglya közvetlen környezete -5 KT, -5 Vé, -10 TávT
8	Vakító, pl. belenézni a napba. Az emberi szem számára kifejezetten zavaró, a szem nyitva tartásához körönként Lelkierő próbát kell dobni 5-ös célszámra. -10 KT, -10 Vé, -20 TávT

### Fényerősítés

Fény

1.szint

Varázslás ideje: Kieg. cselekedet

Költség: 1

Időtartam: 1 perc

Növelhető hatások: erősség, időtartam, érintett terület, fényerősség változás

Célpont max. 10 méter átmérőjű területen 1 kategóriát változik a fényerősség. A varázslathoz természetes fényre van szükség, tökéletes sötétségben a varázslat nem jön létre.

### Villanás

Fény

1.szint

Varázslás ideje: Reakcióként is használható kieg. cselekedet

Költség: 1

Időtartam: pillanat

Növelhető hatások: erősség, villanások száma

Célpont élőlény szeme előtt éles fény villan fel egy pilla-



natra. A célpont következő körében elveszít egy kiegészítő cselekedetet és Érzékelés (4+a varázslat erőssége) próbát köteles tenni. Vetés esetén a célpont a vétés mértékével megegyező számú körig zavaró hátrányba kerül.

### Fényhajlítás

Fény

2. szint

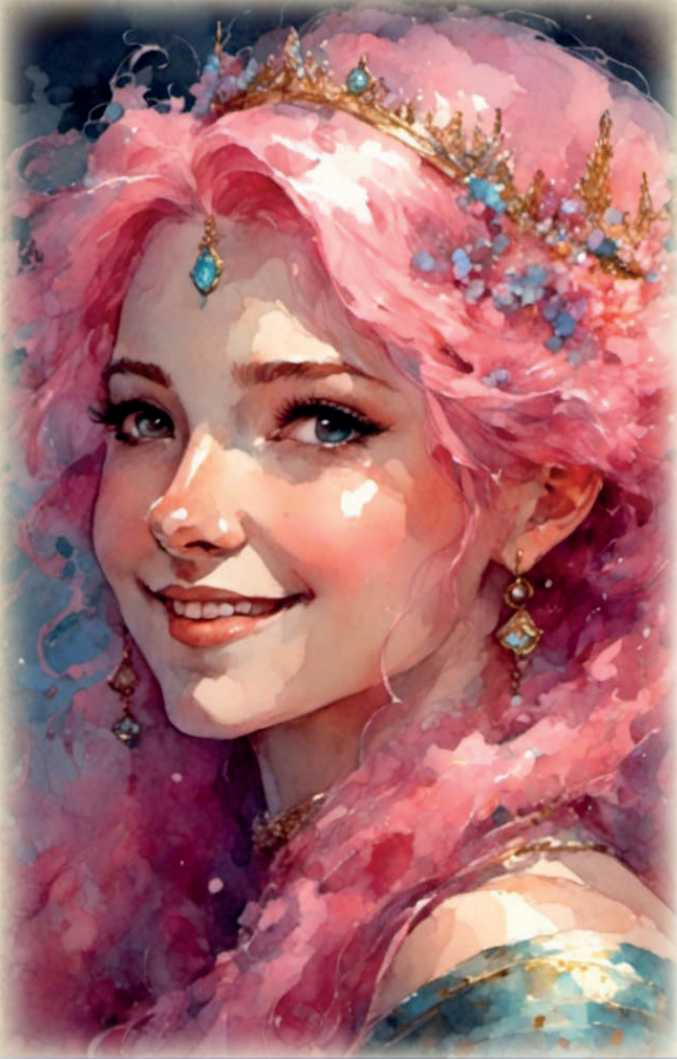
Varázslás ideje: Főcselekedet

Költség: 2

Időtartam: 1 perc

Növelhető hatások: erősség, időtartam terület átmérője, fényerősség változás

Célpont max. 10 méter átmérőjű területen megváltoznak a fényviszonyok, és fény vetülési iránya. Ehhez természetes fényre és árnyékokra van szükség. A varázslat a fényerősséget is megváltoztathatja max. 1 erősséggel. A varázsló eldöntheti, hogy az új fényviszonyok előnyére vagy hátrányára váljanak a rejtőzködésnek, és meghatározhat egy -3-tól +3-ig terjedő számot, amely az időtartam alatt hozzájárul a területen tartózkodók Lopódzás próbáihoz. A területen tartózkodók a meghatározott érték ötszörösét távolsági Vé-jükhöz adják.



### Színezés

Fény

2.szint

Varázslás ideje: kieg. cselekedet

Költség: 1

Időtartam: 1 óra

Növelhető hatások: erősség, időtartam, célpontok száma, célterület mérete

Egy maximum 1 köbméteres célpont vagy 1 méter átmérőjű felület átszínezhető. A varázsló meghatározhatja az új színeket és a mintázatot it. Szemlélők sikeres Érzékelés (10) vagy, ha okuk van gyanakodni, Érzékelés + Észlelés (10) próbával észrevehetik a természetellenesen tökéletes színátmeneteket, a túl tiszta színeket.

### Fénycsóva

Fény

3. szint

Varázslás ideje: Főcselekedet

Költség: 1

Időtartam: 1 perc

Növelhető hatások: erősség, időtartam, fénycsóva hossza, fényerősség

A varázslat új fényforrást teremt. Az új fényforrás helyét

és a fény irányát a varázsló szabadon meghatározhatja, de egy tárgyhoz vagy akár egy karakter valamely testrészéhez is „kötheti”, így annak mozgásával a fényforrás is mozogni fog. A fényforrástól 1 méter hosszú csóvában legalább 6-os fényerősség fog uralkodni, majd ezt követően a fény erőssége ugyanilyen távolságonként -1 kategóriával csökken.

### Hályog

Fény

4. szint

Varázslás ideje: Kiegészítő cselekedet

Költség: 4

Időtartam: 1 perc

Növelhető hatások: erősség, időtartam, terület átmérője, célpontok száma

A varázslat fénymentes területet teremt célpont max. 10 cm átmérőjű területen 1 percre. Amennyiben a célterület mozog (pl. egy személy szemei) a varázslat fenntartása koncentrációt igényel.

### Illúziókép

Fény

4. szint

Varázslás ideje: Főcselekedet

Költség: 3

Időtartam: 1 perc

Növelhető hatások: erősség, időtartam, méret, illúzióképek száma

A varázslat létrehoz egy maximum 2 méter magas, két-dimenziós, tetszőleges kinézetű illúziót 1 percre. Az illúziókép koncentrációval mozgatható. Szemlélők sikeres Érzékelés (12) vagy, ha okuk van gyanakodni, Érzékelés + Észlelés (12) próbával észrevehetik, hogy egy illúziót látnak.

### Láthatatlanság

Fény

5. szint

Varázslás ideje: Főcselekedet

Költség: 3

Időtartam: 1 perc

Növelhető hatások: erősség, időtartam, célpont mérete, célpontok száma

A varázslat maximum 2 méter átmérőjű célpontját kikerüli a látható fény, átlagos emberi szem számára láthatatlanná téve őt. A varázslat mellékhatásaként a célpont megvakul, mivel az ő szemét is elkerüli a fény.



### Illúziótest

Fény

5. szint

Varázslás ideje: Főcselekedet

Költség: 4

Időtartam: 1 perc

Növelhető hatások: erősség, időtartam, illúziótest mérete, illúziótestek száma

A varázslat létrehoz egy maximum 2 köbméteres, tet-szöleges kinézetű illúziótestet 1 percre. Az illúziótest belsejébe nem lehet belátni, és kifelé is csak a varázslat létrehozója képes kilátni belőle. Az illúziótest koncentrációval mozgatható. Szemlélők sikeres Érzékelés (13) vagy, ha okuk van gyanakodni, Érzékelés + Észlelés (13) próbával észrevehetik, hogy egy illúziót látnak.

### Káprázat

Fény

6. szint

Varázslás ideje: Főcselekedet

Költség: 4

Időtartam: 1 perc

Növelhető hatások: erősség, időtartam, célpont mérete, célpontok száma

A varázslat 1, maximum 2 méter átmérőjű felület apróbb jellemzőit változtatják meg a szabad szem számára észrevehetetlenül. Elérhető ily módon pl. egy láda mintázatának, vagy éppen egy tetoválás megváltoztatása, de akár egy kis szépítkezés is.

### Táncoló fények

Fény

6.szint

Varázslás ideje: Főcselekedet

Költség: 5

Időtartam: 1 perc

Növelhető hatások: erősség, időtartam, terület mérete, célszám

A varázslat hatására egy maximum 10 méter átmérőjű területen vad tancba kezdenek a fények és a színek 1 percre. A területen tartózkodóknak sikeres Érzékelés (7) próbát kell tennie, különben *Kábultak* lesznek és elveszítik irány érzéküket. A Kábultság 3 körig, a diszoriantáltság a varázslat időtartamáig marad meg.

### Tükrözés

Fény

7.szint

Varázslás ideje: Főcselekedet

Költség: 5

Időtartam: 1 perc

Növelhető hatások: erősség, időtartam, terület mérete, területek száma

A varázslat segítségével egy 10 méter átmérőjű területen áthaladó fény továbbhaladási iránya változtatható meg, ilyen módon a varázsló szabadon meghatározhatja, hogy a területet szemlélők az hol, melyik irányban lássák. Ezt az irányt a varázsló egy reakcióként is használható koncentráció cselekedet segítségével bármikor megváltoztathatja.

## Természetmágia

A hangmágia mellett a másik legősibb mágiaforma, már az írás feltalálása előtt ismertek voltak bizonyos rituálék, amelynek célja a természet befolyásolása volt. Ez persze nem meglepő: a tavaszi esők megérkezése, a viharok lecsillapítása, a vadak elűzése élet és halál kérdése volt akkor és most is. A típusba tartozó varázslatok nem teremtenek új anyagot vagy életet, nem okoznak közvetlenül halált, "mindössze" a természetben egyébként is megtalálható jelenségeket fürkésznék ki, irányítanak, természetes folyamatokat gyorsítanak fel vagy lassítanak le.

### Rovarfelhő

Természet

1.szint

Varázslás ideje: teljes kör

Költség: 2

Időtartam: 1 kör

Növelhető hatások: erősség, időtartam, célpontok száma

A varázslat feltétele, hogy a célpont közelében elég rovar tartózkodjon, ami a szárazföldek felszínének 95%-ra igaz, de a konkrét esetekben a mesélő dönt. A célpontot elárasztják és marni kezdik a rovarok. A célpont minden körben k6 sebzést szenved, kötelező Ép veszéssel. A bogarak eltávolításához 20 pontnyi sebzést kell okozni egy területre ható hatással (pl. tűzaura).

### Időjárás kifürkészése

Természet

1.szint

Varázslás ideje: Főcselekedet

Költség: 1

Időtartam: pillanat

Növelhető hatások: kifürkészett napok száma

A varázsló képes megmondani, amennyiben előre nem látható mágikus behatás nem történik, milyen lesz a következő 1 nap időjárása.

### Prédaösztön

Természet

1.szint

Varázslás ideje: Szabad csel.

Költség: 1

Időtartam: pillanat

Növelhető hatások: erősség, hatótáv

A varázsló megérzi, hogy a 100 méteren belül tartózkodnak-e rá potenciálisan veszély jelentő közönséges állatok, bestiák, ichorszülte bestiák, illetve növények,



amennyiben a varázslat erőssége meghaladja azok mágiellenállását. Tisztában lesz a veszély pontos távolságával, irányával és fajtájával.

### Kibillentés

Természet

1.szint

Varázslás ideje: kieg. cselekedet

Költség: 1

Időtartam: 1 kör

Növelhető hatások: erősség, időtartam, célpontok száma, módosítók (Vé, TávT, Mozgás csökkentés) értéke

A célpontot váratlan természeti jelenségek (gyenge szél-lökés, szembe-szájba repülő bogarak, bokára csavarodó növények) megpróbálják kibillenteni egyensúlyából. A célpont Vé-je, TávT-je, és Mozgása 1-gyel csökken, Ügyesség alapú ismeretpróbáinak célszáma pedig ennek felével (felfelé kerekítve) nő.

### Szelídítés

Természet

2. szint

Varázslás ideje: Főcselekedet

Költség: 1



## Időjárás befolyásolása

Természet

3. szint

Varázslás ideje: teljes kör

Költség: 5

Időtartam: 1 perc

Növelhető hatások: erősség, időtartam, terület mérete,

Célpont 100 méter átmérőjű, szabad ég alatt található területen megváltoznak a szél (szélcsendtől a szélviharig), csapadék (csapadékmentestől a heves esőig) és napfény (napfényestől a beborultig) viszonyok. A varázslat körönként 10 fokkal a levegő hőmérsékletét is megváltoztathatja,  $-50\text{ }^{\circ}\text{C}$ -tól a  $+100\text{ }^{\circ}\text{C}$ -ig. A varázslattal számos komplex természeti jelenség létrehozható, például:

**Hőhullám:** a  $+40\text{ }^{\circ}\text{C}$  fölé növelt hőmérséklet erősen megvisel minden élőlényt. A próbák célszáma +2-vel nő, és (Erőnlét - cipelt Súly) számú kör után Jelentős hátrányba kerülnek és Mozgásuk megfeleződik.

**Porvihar:** az elemi erejű, kiszámíthatatlan szellőkések nagy mennyiségű port és törmelékot sodornak magukkal.  $-20\text{ TávT}$ , a látási távolság tucatnyi méterre csökken. Az Ügyesség alapú próbák célszáma +4-gyel nő.

**Hőföregteg:** a  $-10\text{ }^{\circ}\text{C}$  alá csökkentett hőmérséklet heves szélviharral párosul. A légköri csapadék apró szemcsékbe áll össze, és hamarosan hóvihar tombol.  $-20\text{ TávT}$ , a látási távolság tucatnyi méterre csökken, a területen tartózkodók körönként  $k6$ -t sebződnek, kötelező Ép veszteséggel, és a Mozgásuk megfeleződik.

**Jégverés:** a  $-30\text{ }^{\circ}\text{C}$ -ra hűlt levegőben tenyérnyi jégdarabok állnak össze és hullnak alá a talajra. A varázslat illetően alkalmazása során a varázsló jellemzően levegő magasabb rétegeiben hozza létre a varázslatot, így mire a jégdarabok aláhullnak már halálos sebességgel zuhannak le, körönként  $3k6$ -ot sebezve a szabadban tartózkodóknak.

**Tornádó:** a varázslat hatására egy kijelölt epicentrumban apró tornádó keletkezik, melynek átmérője az első körben 10 méter, ám az körönként további 10 méterrel növekszik. A tornádó ereje a méretével együtt növekszik. A tornádó az első pár körben még „csak” enyhén rongálja meg az épületeket és a növényzetet, és a karaktereknek is csak jelentős hátrányt okoz. A tornádó 4-5 kör után már földre dönti az embereket, pár perc után pedig már akár épületeket is képes komolyan megromlítani.



Időtartam: 1 kör

Növelhető hatások: erősség, időtartam, célpontok száma

Célpont élőlény mindaddig, amíg őt fenyegetés nem éri békésen fog viselkedni, amennyiben elvétí mágiaellenállását.

## Lehűlés

Természet

2. szint

Varázslás ideje: főcselekedet

Költség: 1

Időtartam: 1 perc

Növelhető hatások: erősség, időtartam, terület mérete

Célpont 10 méter átmérőjű területen fagypontra alá csökken a hőmérséklet. Pár másodperc után jégvárta kezd nőni a vízfelületeken, dér üli meg a tárgyakat. Nagyjából egy perc után a jég már egy ember súlyát is elbírja. A precíziós szerkezetek pár perc után sérüléseket szenvednek el, a tárgyak egymáshoz fagnak. A területen tartózkodó élőlények körönként  $k6$ -t sebződnek, kötelező Ép sebzéssel.



### Szelek szárnyán

Természet

4.szint

Varázslás ideje: reakcióként is használható szabad cselekedet

Költség: 1

Időtartam: 1 kör

Növelhető hatások: erősség, időtartam, célpontok száma, módosítók

A varázsló irányított szélörvényeket és apró, de erős szélfuvallatokat teremt a célpont mozgásának segítésére, vagy éppen hátráltatására. A célpont Mozgás értékére, valamint magasugrás és távolugrás próbáira +1-et vagy -1-et kap. Ha a célpont nyílvesző vagy egyéb, testtel és tömeggel rendelkező lövedék akkor a támadás TávT-jét +2-vel vagy -2-vel változtatja meg a varázslat.

### Villám szólitása

Természet

4.szint

Varázslás ideje: főcselekedet

Költség: 6

Időtartam: pillanat

Növelhető hatások: erősség, célpontok száma

A varázslat feltétele, hogy a célpont a szabad ég alatt tartózkodjon. Az égből lecsap egy villám a célpont felé. A varázslónak távolsági támadást kell tennie, 0-ás TávT-vel 40-es TávVé ellenében. Ha a célpont legalább 1 méterrel magasabban tartózkodik, mint bárki 10 méteres környezetében, úgy TávVé-je mindössze 30.

### Időjárási jelenség

Természet

5.szint

Varázslás ideje: teljes kör

Költség: 5

Időtartam: 1 perc

Növelhető hatások: erősség, időtartam, terület mérete

A varázslat az Időjárás befolyásolása nevű varázslathoz hasonlóan alkalmazható, annyi különbséggel, hogy nem szükséges hozzá szabad ég alatt tartózkodni, de mindössze 10 méter átmérőjű területre hat.

### Földrengés

Természet

6.szint

Varázslás ideje: főcselekedet

Költség: 3

Időtartam: pillanat

Növelhető hatások: erősség, célpontok száma

A talaj egy tetszőleges pontján apró földmozgás érezhető. Az epicentrum fölött tartózkodókat ledönti lábáról, épületekben kisebb károkat okoz, nem rögzített tárgyakat elmozdít. Az epicentrum álló karaktereknek sikeres Ügyesség + Akrobatika (8+varázslat erőssége) próbát kell tennie, hogy talpon maradjanak. A precíziós gépezetek – pl. a mechanikus csapdák – elromlanak, a magas súlypontú tárgyak felborulnak, meredek lejtőkön lavinák indulnak el.

## Burok

Természet

6. szint

Varázslás ideje: reakcióként is használható kiegészítésként

Költség: 1

Időtartam: 1 kör

Növelhető hatások: erősség, időtartam, célpontok száma, burok Ép-inek száma

A varázslat célpontját sűrűn tekergető indák és ágak tarka kavalkádjába szövi be. A burok lehetetlenné teszi a célpont számára a mozgást, de egyben védelmet is nyújt. A buroknak 1 Ép-je van, ha Ép-i elfogynak darabokra hullik. Nincs Vé-je, minden közelharcos támadás, ami a burokot célozza, automatikus túlütés. A burok által borított karaktereket nem lehet célba venni. A burokba zárt karakter, minden körben Erőnlét + Atlétika (7) próbát tehet. Siker esetén a burok a sikeresség mértékével megegyező számú Ép-t sebződik. Ezt leszámítva a burokba zárt karakter Cselekvőképtelen.

## Viharfelhő

Természet

7.szint

Varázslás ideje: teljes kör

Költség: 5

Időtartam: 1 perc

Növelhető hatások: erősség, időtartam, méret, sebzés

10 méter átmérőjű területen nedves, sűrű köd keletkezik és apró gázkiszárlások következtében villámok tucatjai sercennek fel. A viharfelhőben mindenki körönlétet sebződik. A felhő belsejében közel teljes sötétség van.

## Földrajz

Természet

8.szint

Varázslás ideje: változó

Költség: 3

Időtartam: pillanat

Növelhető hatások: erősség, terület mérete

A varázslat során a varázslónak bőrkontaktusba kell kerülnie a természetes talajjal, és a varázslás ideje alatt elmélyülten koncentrálnia kell. A varázslási idő végén elméjében kirajzolódik a környező 1 kilométer sugarú terület természetrajza (domborzat, vízfolyások, települések, erdőségek, barlangrendszerek körvonalai és iránya). A varázslat varázslási ideje a feltérképezett terület sugarának minden kilométere után 1 perc.



## Életmágia



A varázslattípus neve nem árul zsákbamacskát: Az életmágia az élet meghosszabbításának, a gyógyításnak, élő szervezetek megerősítésének, felpezsdítésének mágija. Az életmágia úttörőinek neve a múlt kódébe vész, és manapság csak nagyon ritkán állnak elő a mágia tudósai új életmágikus varázslatokkal. Ezzel együtt is, az életmágia fontossága Faria lakói között megkérdőjelezhetetlen, a falusi papoktól a császári doktorokig az életmágusok fontos és megbecsült tagjai bármely közösségnek.

### Kézzrátétel

Élet

1.szint

Varázslás ideje: főcselekedet

Költség: 2

Időtartam: végleges

Növelhető hatások: erősség, gyógyulás mértéke

A varázslathoz a varázslónak meg kell érintenie a célpontot, aki 1 ÉP-t gyógyul.

### Gyógyulás gyorsítása

Élet

1. szint

Varázslás ideje: 1 perc

Költség: 1

Időtartam: 1 nap

Növelhető hatások: erősség, időtartam, célpontok száma, gyógyulás mértéke

A varázslat a természetes gyógyulást gyorsítja fel. A célpont a következő nap során +1 ÉP-t gyógyul.

### Életerő

Élet

1.szint

Varázslás ideje: kieg. cselekedet

Költség: 1

Időtartam: 1 kör

Növelhető hatások: erősség, időtartam, célpontok száma, harcérték bónusz mértéke (max. +10)

Célpont élőlény KT-je és Vé-je +1-gyel nő.

### Felpezsdülés

Élet

2.szint

Varázslás ideje: főcselekedet

Költség: 2

Időtartam: 1 perc

Növelhető hatások: erősség, időtartam, célpontok száma, Erőnlét bónusz (max. +4)

A célpont Erőnléte +1-gyel nő, ami persze egyben maximális és aktuális ÉP-it is ennek duplájával megnöveli a hatás időtartamára, valamint a Sp-jét is. A hatás elmúltával aktuális ÉP-iből csak akkor veszít, ha az meghaladná maximális ÉP-inek számát.

### Gyógyítás

Élet

3. szint

Varázslás ideje: főcselekedet

Költség: 3

Időtartam: végleges

Növelhető hatások: erősség, célpontok száma, gyógyítás mértéke

A célpont 1 ÉP-t gyógyul, vagy a célpontot érő aktív betegségek és mérgezések szintje 1-gyel csökken. Ha egy betegség vagy mérgezés szintje 0-ra csökken, a célpont meggyógyul.

### Enyészet visszatartása

Élet

3.szint

Varázslás ideje: kieg. cselekedet

Költség: 2

Időtartam: 1 óra

Növelhető hatások: erősség, időtartam, célpontok

## száma

A célpont mágiellenállásához hozzáadhatja a varázslat erősségét halálmágia ellen.

## Tetterő

### Élet

4.szint

Varázslás ideje: reakcióként is használható szabad cselekedet

Költség: 1

Időtartam: pillanat

Növelhető hatások: erősség, célpontok száma, KT bónusz mértéke

A célpont következő közelharc támadásához +2 KT járul, valamint Sp-je is +1-gyel nő.

## Ichor-kúra

### Élet

5. szint

Varázslás ideje: 1 kör

Költség: 3

Időtartam: 1 kör

Növelhető hatások: erősség, időtartam, célpontok száma, gyógyulás mértéke (max. 4 Ép/kör)

A célpont körönként 1 Ép-t gyógyul.

## Újjáélesztés

### Élet

5.szint

Varázslás ideje: 1 kör

Költség: 15

Időtartam: végleges

Növelhető hatások: erősség

A varázslathoz a varázsló kezeit a célpont szíve felett kell tartsa. Ha a célpont kevesebb, mint 1 perce hunyt el, újra életre kel és akt. Ép-inek száma 1 lesz. A varázslat nem növeszt vissza végtagokat, nem gyógyít meg betegséget és nem is fiatalítja meg a célpontot. Amennyiben a célpont öregségben, természetes körülmények között hunyt el, a varázslat ugyan visszahozza az életbe, de csak azért, hogy meghosszabbítsa a haldoklását.

## Helyreállítás

### Élet

6.szint

Varázslás ideje: 1 kör

Költség: 5

Időtartam: 1 óra

Növelhető hatások: erősség, időtartam, célpontok

A varázslat időtartamára megszűnnek a célpont vele-



született vagy akár gyógyíthatatlan rendellenességei (pl. sükettség, vakság), ám ez varázslat sem képes hiányzó szerveket vagy végtagokat növeszteni.

## Védelem a haláltól

### Élet

7.szint

Varázslás ideje: kieg. cselekedet

Költség: 6

Időtartam: 1 perc

Növelhető hatások: erősség, időtartam, célpontok száma

A varázslat időtartama alatt, ha a célpont 1 akt. Ép alá kerülne, 1 akt. Ép-re kerül inkább, viszont ezt követően a varázslat véget ér.

## Regeneráció

### Élet

8.szint

Varázslás ideje: 10 perc

Költség: 50

Időtartam: végleges

Növelhető hatások: erősség, célpontok száma

A célpontnak visszanőnek, illetve regenerálódnak hiányzó vagy elhalt szervei és végtagjai.

## Halálmágia



Szinte mindenki tisztában van avval, hogy a halál még nem a vég, legalábbis a legtöbbször számára. A lélekkel bíró lényeket várja a túlvilági jutalom, vagy épp a büntetés. Már amennyiben egy varázstudó közbe nem avatkozik... A halálmágia az enyészet és pusztulás okozására ugyanúgy képes, mint a túlvilággal való kapcsolatteremtésre és az élőholtak kezdetleges befolyásolásra, bár az igazi nekromanták nem érhetik be pusztán a halál tanulmányozásával.

### Holtbeszéd

**Halál**

**1.szint**

**Varázslás ideje: teljes kör**

**Költség: 2**

**Időtartam: 1 perc**

**Növelhető hatások: erősség, időtartam, célpontok száma**

A varázslat célpontja olyan lélekkel rendelkező személy lehet, aki kevesebb mint 1 órája halt meg. A varázslat időtartamára a lélek a testhez láncolva marad, és amennyiben beszédképző szerveinek állapota ezt lehetővé teszi, beszélni is képes, de másra nem.

### Rothadás

**Halál**

**1. szint**

**Varázslás ideje: kiegészítő cselekedet**

**Költség: 3**

**Időtartam: végleges**

**Növelhető hatások: erősség, célpontok száma, körönkénti Ép veszteség (max. 4)**

A célpont, amennyiben elvétí mágiaellenállását, teste gyors rothadásnak indul és veszít körönként 1 Ép-t annyi körön keresztül amennyivel elvétette mágiaellenállását.

### Lepel

**Halál**

**2.szint**

**Varázslás ideje: kiegészítő cselekedet**

**Költség: 3**

**Időtartam: 1 perc**

**Növelhető hatások: erősség, időtartam, célpontok száma**

A célpont túlvilági érzékszervek számára láthatatlanná válik. Amennyiben egy célpont bármi módon kapcsolatot létesít az őt túlvilági érzékekkel kereső lényvel - pl. megtámadja, varázslat célpontjává teszi, megszólítja stb.... - kikerül a varázslat hatása alól.

### A halál érintése

**Halál**

**2. szint**

**Varázslás ideje: kiegészítő cselekedet**

**Költség: 2**

**Időtartam: 1 kör**

**Növelhető hatások: erősség, időtartam, célpontok száma, sebzés mértéke**

Célpont személy vagy tárgy érintése nyomán nekrotizáció egyértelmű jelei jelennek meg. A célpont érintése kó sebzést okoz élőlényeknek, kötelező Ép veszteséssel. A sebzés minden esetben a Vé-ből vonódik le, akkor is, ha a célpont a támadás során túlütést ért el.

### Szemet szemért

**Halál**

**3.szint**

**Varázslás ideje: reakcióként használható kiegészítő cselekedet**

**Költség: 4**

**Időtartam: végleges**

**Növelhető hatások: erősség, célpontok száma**

A varázslatot csak közvetlenül az után lehet alkalmazni, hogy a célpont Ép-t sebződik. A sérülést okozó karak-



ter, amennyiben elvétette mágiaellenállását, ugyanennyi Ép-t sebződik. Sikeres mágiaellenállással a célpont akt. Vége minden okozott Ép veszteség után 2-vel csökken.

### Visszaszólítás

Halál

3.szint

Varázslás ideje: 1 perc

Költség: 5

Időtartam: 1 perc

Növelhető hatások: erősség, időtartam, célpontok száma

A varázslat célpontja olyan lélekkel rendelkező személy lehet, aki kevesebb mint 5 napja halt meg. A varázslat időtartamára a lélek visszazáll a testbe, és amennyiben a test beszédképző szerveinek állapota ezt lehetővé teszi, beszélni is képes, de másra nem.

### Kölcsönzött idő

Halál

4.szint

Varázslás ideje: teljes kör

Költség: 5

Időtartam: 1 perc

Növelhető hatások: erősség, időtartam, célpontok száma, akt. Ép-k száma

A varázslat célpontja olyan lélekkel rendelkező személy lehet, aki kevesebb mint 5 napja halt meg. A varázslat időtartamára a lélek visszazáll a testbe, és amennyiben a test állapota ezt lehetővé teszi, mozogni is képes. A

test mindössze 1 akt. Ép-vel rendelkezik. A lélek teljesen ura a testnek, rendelkezik korábbi emlékeivel és készségeivel, valamint önálló akarattal is.

### Kiszakítás

Halál

5.szint

Varázslás ideje: teljes kör

Költség: 5

Időtartam: változó

Növelhető hatások: erősség, célpontok száma

A célpont lelke kiszakad a testéből annyi körre amennyivel meghaladta a varázslat a célpont mágiaellenállását. Erre az időre a célpont kómába zuhan, amelyből semmi módon nem lehet felébreszteni. Ha a kiszakított lélek nem a saját testében tartózkodott a varázslat hatása végleges. Ezeket a lelkeket azonban nehezebb kiszakítani, Mágiaellenállásukhoz +k10 járul.

### A halál birtoka

Halál

6.szint

Varázslás ideje: 1 óra

Költség: 8

Időtartam: 1 óra

Növelhető hatások: erősség, időtartam, terület mérete, területek száma, körönkénti Ép sebzés (max. 4)

10 méter átmérőjű területen az élőlények, a varázsló kivételével, körönként 1 Ép-t sebződnek.

## A halál aurája

Halál

7.szint

Varázslás ideje: teljes kör

Költség: 6

Időtartam: 1 perc

Növelhető hatások: erősség, időtartam, terület mérete, célpontok száma, körönkénti Ép sebzés (max. 4)

A célpont körüli 10 méter átmérőjű területen az élőlények, a varázslón kívül, körönként 1 Ép-t sebződnek.

## Enyészet

Halál

7.szint

Varázslás ideje: főcselekedet

Költség: 4

Időtartam: végleges

Növelhető hatások: erősség, célpontok száma

A célpont annyi Ép-t veszít amennyivel a varázslat erőssége meghaladta a mágiaellenállását.

## Elmulás

Halál

8.szint

Varázslás ideje: főcselekedet

Költség: 2

Időtartam: változó

Növelhető hatások: erősség, célpontok száma, napenkénti Ép veszteség (max. 4)

A célpont a következő naptól kezdődően naponta 1 Ép-t veszít annyi napig amennyivel meghaladta a varázslat erőssége a célpont mágiaellenállását. Ez idő alatt a célpontra életmágia csak akkor hathat, ha annak erőssége meghaladja a varázslat erősségét, és természetes módon nem gyógyul. A varázslatnak nincsen szabad szemmel látható hatása, a célpont eleinte csak enyhe rosszullétet érez, és állapota fokozatosan súlyosbodik, de anélkül, hogy konkrét betegség vagy sérülés nyomait mutatná.

## Lélekpusztítás

Halál

10.szint

Varázslás ideje: 1 óra

Költség: 10

Időtartam: végleges

Növelhető hatások: erősség, célpontok száma

Célpont holttesthez tartozó, vagy egyéb helyhez kötődő lélek, amennyiben még nem foglalta el helyét a túlvilágon elpusztul, amennyiben elvétí mágiaellenállását.

## Síkmágia



A síkmágia a külső síkok és a síkok közötti tér felderítésének, elérésének és kihasználásának művészete, sőt a síkmágia leghatalmasabb művelői már Faria síkjának manipulálására is képesek. Faria és a külső síkok folyamatos mozgásban vannak, és sok síkmágikus varázslat egyedül együttállások idején, vagy épp ellenkezőleg, azok hiányában alkalmazható. A külső síkokról bővebben az azonos nevű fejezet tájékoztat.

## Nylás

Síkmágia

1. szint

Varázslás ideje: teljes kör

Költség: 6

Időtartam: 1 perc

Növelhető hatások: erősség, időtartam, nyílások száma

A varázslat nagyjából ember méretű nyílást nyit a Fariával érintkező külső síkra, vagy együttállás hiányában az aetherre. A nyíláson bárki keresztülléphet, illetve azon keresztül az aether Fariára ömlik. Az aether egy pillanat alatt megszünteti a varázslatot és elemésztí a nyílás környezetét, lassan gyógyuló sebet ejtve Faria testén. Az aetherrel érintkező élőlények k6 Ép-t sebződnek.



## Kitekintés

### Síkmágia

1. szint

Varázslás ideje: teljes kör

Költség: 3

Időtartam: pillanat

Növelhető hatások: erősség

A célpont kitekintést nyer a Fariával érintkező külső síkra, vagy az aetherre.

## Kámfor

### Síkmágia

2. szint

Varázslás ideje: reakcióként is használható kiegészítő cselekedet

Költség: 6

Időtartam: pillanat

Növelhető hatások: erősség, célpontok száma

A célpont egy röpke pillanatra eltűnik Fariáról, hogy aztán szinte rögtön vissza is térjen. A varázslat segítségével elkerülhető pl. lesújtani készülő fegyver, de a varázslatnak is megvan a maga veszélye: amennyiben nem együttállás alkalmával használják, a célpont pillanatnyi kapcsolatba kerül az aetherrel és 1 Ép-t sebződik.

## Aetherszivárgás

### Síkmágia

3. szint

Varázslás ideje: teljes kör

Költség: 6

Időtartam: 1 óra

Növelhető hatások: erősség, időtartam, terület mérete, területek száma

Célpont 10 méretes területre elkezd beszivárogni az aether. A területen tartózkodó élőlények körönként 1 Ép-t sebződnek, akt. Vp-ig és Hit pontjaik száma körönként 5-tel csökken és elveszítenek egy 1 Ichort.

## Kitasztás

### Síkmágia

4. szint

Varázslás ideje: teljes kör

Költség: 5

Időtartam: változó

Növelhető hatások: erősség, célpontok száma

Célpont személy vagy maximum 2 méter átmérőjű tárgy, ha elvétí mágiaellenállását kilöködik Fariáról. Együttállások alkalmával a célpont a külső síkra kerül és a varázslat időtartama végleges. Egyébként a varázslat időtartama annyi kör, amennyivel a célpont elvétette a



mágiaellenállását. Az aetherben úszva a célpont nem képes varázsolni és körönként 1 Ép-t veszít.

## Kapu

### Síkmágia

5.szint

Varázslás ideje: 1 óra

Költség: 25

Időtartam: változó

Növelhető hatások: erősség

A varázslat csak együttállások alkalmával hozható létre, és egy ajtónyílásra vagy boltívre van hozzá szükség. A varázslónak varázsjelekkel kell ellátnia a kapu helyét. Az együttállás idejére átjáró nyílik a külső síkra.

## Légiesség

### Síkmágia

5.szint

Varázslás ideje: reakcióként is használható kiegészítő cselekedet

Költség: 4

Időtartam: 1 kör

Növelhető hatások: erősség, időtartam, célpontok száma

A célpont elmosódottá, légiessé válik. Fizikailag nem lehet rá hatni, és csak érzelem és gondolatmágia célpont-

ja lehet. Sikeres Lelkierő + Elmekontroll (10) próbával képes „keresztülhatolni” tárgyakon vagy akár személyeken is, bár amikor így tesz másodpercenként 6 Ép-t sebződik. Egy lesújtó penge vagy testén átsüvítő lövedék ugyanakkor gyorsan múló fájdalomon kívül nem jár más hatással a számára.

### Aetherfertőzés

Síkmágia

6. szint

Varázslás ideje: teljes kör

Költség: 6

Időtartam: 1 nap

Növelhető hatások: erősség, időtartam, terület mérete, területek száma

Célpont 10 méteres területre elkezdi beszivárogni az aether. A területen nem jönnek létre varázslatok, és a területen tartózkodva nem lehet varázsolni. A területen tartózkodó ichorvérűek óránként 1 akt. Ichort veszítenek.

### Aetherbe fojtás

Síkmágia

7. szint

Varázslás ideje: reakcióként is használható kiegészítő cselekedet

Költség: 5

Időtartam: pillanat

Növelhető hatások: erősség

A varázslat együttállások alkalmával nem használható. Célpont varázslat megszakad. Ha a varázslat egy élőlényen fejtette ki hatását, úgy ő is a varázslat célpontja lesz és 6 Ép-t sebződik, valamint elveszít 1 akt. Ichort.

### Határ

Síkmágia

7. szint

Varázslás ideje: teljes kör

Költség: 4

Időtartam: 1 óra

Növelhető hatások: erősség, időtartam, terület mérete, területek száma

Célpont 10 méter átmérőjű területen csak akkor lehetséges Nyílás, Kámfor, vagy Kapu varázslatot létrehozni, ha azok erőssége meghaladja a varázslat erősségét.

### Börtön

Síkmágia

8. szint

Varázslás ideje: teljes kör

Költség: 5



Időtartam: 1 óra

Növelhető hatások: erősség, időtartam, terület mérete, területek száma

Célpont, 10 méter átmérőjű terület határain élőlények csak sikeres Lelkierő+Elmekontroll (varázslat erőssége+k10) ellenpróbával képesek áthaladni. A terület határán átlépők 6 Ép-t sebződnek. A terület határait színtelen, halovány derengés jelzi.

### Kifakítás

Síkmágia

9. szint

Varázslás ideje: teljes kör

Költség: 10

Időtartam: 1 perc

Növelhető hatások: erősség, időtartam, terület mérete, területek száma

Célpont 10 méter átmérőjű területen elmosódottá, légiessé válnak az élőlények, tárgyak, anyagok. A területre fizikailag hatni nem lehet, és a területen tartózkodókat is csak érzelem és gondolatmágiával lehet célba venni. A területre be és kilépni sikeres Lelkierő+Elmekontroll (varázslat erőssége+k10) ellenpróbával lehetséges. A területről kilépők 6 Ép-t sebződnek.

### Entrópia

Síkmágia

10. szint

Varázslás ideje: teljes kör

Költség: 10

Időtartam: végleges

Növelhető hatások: erősség, terület mérete, területek száma, sebzés mértéke

Célpont 10 méteres területen az élőlények 6 Ép-t sebződnek, a tárgyak állapota látványosan leromlik, minden látványosan elgyengül, elmállik, elrothad. A varázslat alkalmazásakor a varázslónak Romlás próbát kell tennie, méghozzá úgy, mintha a ténylegesnél +10-zel több Romlás pontja lenne.

## Betegségmágia



A betegségmágia szakavatott ismerői sokszínű társaság, hisz gyógyítókat és gyógyszerészeket épp úgy megtalálni köztük, mint orgyilkosokat és mérgekverőket. Az évek során az akadémiákon a betegségeket, anyagokat vagy hatásokat a szerint sorolták csoportokba, hogy mennyire nehéz az egészséges szervezetnek legyűrnie ezen hatásokat - ez lenne a betegségek erőssége - mennyi a hatások lappangási ideje, a fertőzősége, lefolyási ideje és hatásai. A betegségmágia ismerői legfeljebb olyan erősségű betegség létrehozására képesek, mint mágiahasználatuk szintje.

## Tünet

### Betegség

#### 1.szint

**Varázslás ideje:** főcselekedet

**Költség:** 3

**Időtartam:** 1 perc

**Növelhető hatások:** erősség, időtartam, célpontok száma

A célpont, ha elvétí Erőnlét (5+varázslat erőssége) próbáját a varázsló által meghatározott tüneteket kezdi produkálni (pl. köhögés, légszomj, láz stb.). A célpont Erőnléte, Ügyessége, Érzékelése és Karizmája -2-vel, KT-je, Vé-je és TávT-je a vétés mértékével megegyező mértékben csökken. A célpont csak akkor képes kiegészítő cselekedetnél hosszabb varázslási idejű varázslatok létrehozására, ha sikeres Lelkierő (3+létrehozni kívánt varázslat szintje) próbát tesz.

## Rontás

### Betegség

#### Változó szint

**Varázslás ideje:** teljes kör

**Költség:** változó

**Időtartam:** végleges

**Növelhető hatások:** lásd a táblázatot

A célpont szervezetét megtámadja egy mágikus betegség. A varázslat pontos költségének meghatározásához a lenti táblázat alapján kell meghatározni a betegség tulajdonságait és a költségeket összeadni. A célpont a varázslat minden hatása ellen Erőnlét (5+a rontás erőssége) próbát tehet. Az első Erőnlét próbára a lappangási idő után kerül sor, a következőkre a lefolyási idők letele után. A rontás annyiadik szintű varázslat - és így legalább annyiadik szintű mágiahasználat szükséges hozzá - amennyi hatásai szintjeinek összege.

<b>Rontás erőssége</b>	Erősségenként: 3			
<b>Célpontok száma</b>	Első célpont: 0		Minden további célpont: 2	
<b>Lappangási idő</b>	Azonnali: 2	k6 kör: 1	k6 óra: 0	több, mint egy nap- szak: 2
<b>Lefolyási idő</b>	1 kör: 3	k6 kör: 1	k6 perc: 0	1 óra vagy több: 2
<b>Hatások</b>	Erősségenként: 1			
<b>Hatóidő</b>	1 kör*a vétés mértéke: 0	1 perc*a vétés mértéke: 1	1 óra*a vétés mértéke: 2	1 nap*a vétés mértéke: 4
	Csak mágikusan gyógyítható: 5			

### **Példa rontás:** *Homályos látás*

**Teljes költség:** 15

Varázslat szintje: 4

Célpontok száma: 1 (Költség: 0)

Rontás erőssége: 2 (6)

Lappangási idő: azonnali (2)

Lefolyási idő: k6 kör (1)

Hatásai:

2. szintű hatás: a célpont TávT-je 3k6-tal csökken (2),  
1 perc (1)

2. szintű hatás: a célpont TávT-je 3k6-tal csökken (2),  
1 perc (1)

### **Példa 1.szintű hatásokra:**

Valamely tulajdonság -2-vel csökken.

KT, max. Vé, vagy TávT k6-tal csökken

Aktuális Vé 10-zel csökken

A célpont elveszíti következő főcselekedetét.

### **Példa 2. szintű hatásokra:**

Valamely tulajdonság k6-tal csökken, vagy összes tulajdonság -1-gyel csökken.

KT, max. Vé, vagy TávT 3k6-tal csökken

Zavaró hátrány

2 Ép veszteség

A célpont a vétés mértékével megegyező körre elveszíti kiegészítő cselekedeteit.

### **Példa 3. szintű hatásokra:**

Valamely tulajdonság 2k6-tal csökken.

Az összes tulajdonság k6-tal csökken.

A célpont képtelen lesz varázsolni a vétés mértékével egyező körig.

Jelentős hátrány vagy Kábultság

K6 Ép veszteség

## **Betegség megszüntetése**

**Betegség**

Változó

Varázslás ideje: teljes kör

Költség: 5

Időtartam: végleges

**Növelhető hatások: erősség, célpontok száma**

Célpont személy betegsége vagy mérgezése megszűnik, amennyiben a varázslat erőssége eléri a betegség szintjét. A varázslat szintje egyezik a megszüntetni kívánt betegség vagy mérgezés szintjével.

## **Betegség átadása**

**Betegség**

Változó

Varázslás ideje: kieg. cselekedet

Költség: 5

Időtartam: végleges



**Növelhető hatások: erősség, célpontok száma**

Célpont személy betegségét vagy mérgezését a varázsló átadja egy másik személynek, amennyiben a varázslat erőssége eléri a betegség szintjét. A betegség új hordozói a Erőnlét próbára jogosultak. A varázslat szintje egyezik az átadni kívánt betegség szintjével.

## **Méregellenállás**

**Betegség**

1.szint

Varázslás ideje: kieg. cselekedet

Költség: 3

Időtartam: 1 óra

**Növelhető hatások: erősség, időtartam, célpontok száma**

A célpont hozzáadhatja a varázslat erősségét a mérgekkel és betegségekkel szemben tett Erőnlét próbáihoz.

## **Betegség gyorsítása/lassítása**

**Betegség**

2. szint

Varázslás ideje: teljes kör

Költség: 2

Időtartam: végleges

**Növelhető hatások: erősség, célpontok száma, kategória-váltás mértéke**

A varázsló megváltoztathatja célpont személy betegségének vagy mérgezésének lefolyási idejét egy kategóriá-

val (pl. körről percre vagy napról órára).

### Betegség erősítése/gyengítése

Betegség

3. szint

Varázslás ideje: teljes kör

Költség: 5

Időtartam: végleges

Növelhető hatások: erősség, célpontok száma, szintváltozás mértéke

Célpont betegségének vagy mérgezésének szintje -1-gyel csökken.

### Immunitás

Betegség

4.szint

Varázslat ideje: főcselekedet

Költség: 10

Időtartam: 1 nap

Növelhető hatások: erősség, időtartam, célpontok száma

A célpont immúnissá válik minden természetes betegségre és méregre, és hozzáadhatja a varázslat erősségét a mágikus mérgekkel és betegségekkel szemben tett Erőnlét próbáihoz.

### Járvány terjesztése/megfékezése

Betegség

5.szint

Varázslat ideje: 1 perc

Költség: 5

Időtartam: 1 nap

Növelhető hatások: erősség, időtartam, célpontok száma, betegség szintje

Célpont 1-es szintű betegség fertőzősége tetszőlegesen megváltoztatható (pl. levegőben terjedőről érintéssel terjedőre vagy nem fertőzőről testnedvvel terjedőre).

### Bűvragály

Betegség

6.szint

Varázslat ideje: 1 perc

Költség: 6

Időtartam: 1 nap

Növelhető hatások: erősség, időtartam, célpontok száma

Célpont betegség vagy mérgezés természetes módszerekkel gyógyíthatatlanná válik. Mágikus gyógyítás esetén a bűvragály erősségét hozzá kell adni a betegség vagy mérgezés szintjéhez.

## Érzelemmágia



Az érzelemmágusok 11 alapvető érzelmeket különböztetnek meg: harag, undor, félelem, boldogság, szomorúság, irigység, csodálat, unalom, vágy, kíváncsiság, szerelem. Az érzelemmágiával manipulálhatóak ezek az érzelmek de akár céljuk vagy okuk is. Mások érzelmeinek mágikus manipulálása nehéz feladat, hisz le kell hozzá gyűrni a célpont mágiaellenállását. Az érzelemvarázslatok csak akkor fejtik ki hatásukat, ha a célpont elvétette mágiaellenállását.

A pusztán érzelmeken túl az érzelemmágia a célpontok jellemvonásait vagy akár komplex érzelemmintázatokat is manipulálhat. Az érzelemmintázat egy személy egy adott tárggyal, fogalommal, személlyel stb. kapcsolatban érzett összetett érzelmeinek összességét jelenti. Pl., ha valaki szigorú mesterére gondolva haraggal és félelemmel színezett csodálatot érez, akkor ez az ő érzelemmintázata a mesterére vonatkozólag. A jellem az az egyedi mintázat, amelyet a személy számára meghatározó érzelmek rajzolnak ki. Ha pl. egy személyen gyakran vesz erőt a harag, az unalom és az irigység, akkor ez az ő jelleme. A személy jellemében meghatározó érzelmek nem feltétlenül vannak jelen a pillanatnyi érzelmei között, de nem kell neki sok környezeti ráhatás, hogy megjelenjenek.

## Érzelmekek felerősítése

### Érzelem

#### 1.szint

Varázslás ideje: főcselekedet

Költség: 2

Időtartam: 1 óra

Növelhető hatások: erősség, időtartam, célpontok száma, érzelmek száma

A varázslat feltétele, hogy a célpont a varázslat létrehozásakor érezze a varázslattal megnevezett érzelmet. A célpont kiválasztott érzelmét erősíti fel olyan mértékűre, hogy a varázslat időtartamára teljesen eluralkodjon a személyiségén, és egyetlen motivációjává váljon. A varázslat az érzelmek célját vagy okát nem befolyásolja.

## Érzelmekek kioltása

### Érzelem

#### 1. szint

Varázslás ideje: főcselekedet

Költség: 3

Időtartam: 1 óra

Növelhető hatások: erősség, időtartam, célpontok száma, érzelmek száma

Célpont személy képtelen lesz a kiválasztott érzelmre.

## Empátia

### Érzelem

#### 1.szint

Varázslás ideje: kieg. cselekedet

Költség: 1

Időtartam: pillanat

Növelhető hatások: erősség, célpontok száma

A varázsló tisztában lesz a célpont főbb tudatos érzelmeivel, de azok tárgyával, céljával nem. A célpont ellen irányuló Meggyőzés és Megfélemlítés próbáihoz +2-t adhat az adott napon. A célpontok száma nem haladhatja meg a varázsló Intelligenciájának értékét (min. 1).

## Érzelmekek átirányítása

### Érzelem

#### 2.szint

Varázslás ideje: főcselekedet

Költség: 3

Időtartam: 1 óra

Növelhető hatások: erősség, időtartam, célpontok száma

Célpont személy tudatos érzelmének célja vagy oka megváltozik. Több célpont esetén az átirányított érzelmeknek megközelítőleg egyezőnek kell lennie típusában és tárgyukban, pl. több személy közös félelme egy hely-

től megváltoztatható oly módon, hogy ugyanattól a személytől féljenek mindannyian az időtartam lejártáig, de például egy személy félelme és egy másik undora ugyanattól a helytől, vagy két személy félelme, de különböző személyektől evvel a varázslattal nem irányítható át.

## Érzelmekek feltérképezése

### Érzelem

#### 3.szint

Varázslás ideje: 1 perc

Költség: 1

Időtartam: pillanat

Növelhető hatások: erősség, célpontok száma

A varázsló feltérképezi a célpont érzelmeit, a legerősebbektől az elhanyagolhatóig, azok tárgyával egyetemben. A varázsló célpont ellen irányuló Meggyőzés és Megfélemlítés próbáihoz +5-t adhat. A célpontok száma nem haladhatja meg a varázsló Intelligencia min. 1) értékét.

## Érzelmekek keltése

### Érzelem

#### 4.szint

Varázslás ideje: főcselekedet

Költség: 4

Időtartam: 1 perc

Növelhető hatások: erősség, időtartam, célpontok száma, keltett érzelmek száma

Célpont személyen eluralkodik egy mágikusan keltett alapvető érzelmre.

## Érzelmekek átirányítása

### Érzelem

#### 4.szint

Varázslás ideje: főcselekedet

Költség: 3

Időtartam: 1 perc

Növelhető hatások: erősség, időtartam, célpontok száma

Célpont személy egy tárgyhöz, személyhez, fogalomhoz, stb. fűződő érzelmeinek átirányításának célját vagy okát megváltoztatja.

## Meggyőzés

### Érzelem

#### 5. szint

Varázslás ideje: szabad csel.

Költség: 3

Időtartam: 1 kör

Növelhető hatások: erősség, időtartam, célpontok



A célpont szavait a hallgatóság gondolkodás nélkül elfogadja igaznak, illetve, ha azok nyilvánvalóan ellent mondanak a fizikailag érzékelhető valóságnak (pl. a célpont azt mondja: “Nem vagyok itt.”), azt fogják feltételezni, hogy a célpont teljesen őszintén gondolja a szavait, és nyilvánvalóan megzavarodott.

### Jellem helyreállítása

Érzelem

5.szint

Varázslás ideje: 1 perc

Költség: 5

Időtartam: végleges

Növelhető hatások: erősség, célpontok száma

A célpont olyan személy lehet, akinek jellemét Jellemtorzítás vagy Jellem meghatározása varázslatokkal megváltoztatták. Ha a varázslat erőssége meghaladja a Jellemtorzítás vagy Jellem meghatározása varázslat erősségét, a célpont eredeti jelleme helyreállítódik.

### Érzelemmintázat alkotása

Érzelem

6.szint

Varázslat ideje: főcselekedet

Költség: 4

Időtartam: 1 perc

Növelhető hatások: erősség, időtartam, célpontok száma

Célpont személyben mágikusan elültethető egy érzelemmintázat egy tárggyal, fogalommal, személlyel stb. kapcsolatban. A varázsló szabadon eldöntheti, hogy ez az érzelemmintázat mennyire legyen meghatározó a célpont elméjében, a passzív, tudatalatti érzésektől kezdve az egyedülálló mozgatórugóig.

### A szív szava

Érzelem

6.szint

Varázslás ideje: kieg. cselekedet

Költség: 4

Időtartam: 1 óra

Növelhető hatások: erősség, időtartam, célpontok száma

Célpont karakter gondolatmágikus befolyásolás ellen mágiaellenállásához hozzáadhatja a varázslat erősségét.

### Érzelemmentesség

Érzelem

6.szint

Varázslás ideje: főcselekedet

**Költség:** 4

**Időtartam:** 1 perc

**Növelhető hatások:** erősség, időtartam, célpontok száma

Célpont személy érzelemmentessé válik. A célpont minden motivációját elveszíti, az önvédelmen és az önfenntartáson kívül más nem fogja cselekvésre bírni. A kellő erélyességgel adott utasításokat - játéktechnikailag ez sikeres Megfélemlítés (10) próbát jelent - végrehajtja legjobb tudása szerint, de sietség nélkül, és csak akkor, ha ez őt nem sodorja veszélybe.

### Érzelemirtás

**Érzelem**

**7.szint**

**Varázslás ideje:** 1 perc

**Költség:** 8

**Időtartam:** végleges

**Növelhető hatások:** erősség, célpontok száma, érzelmek száma

A célpont képtelenné válik arra, hogy kiválasztott érzelmet átérezze.

### Jellemtorzítás

**Érzelem**

**8.szint**

**Varázslás ideje:** 1 perc

**Költség:** 12

**Időtartam:** végleges

**Növelhető hatások:** erősség, célpontok száma

A célpont jelleme megváltozik. A varázsló által kiválasztott érzelem vagy érzelmek meghatározó erejűvé válnak a viselkedésében, és az érzelmek első tárgyát is kijelölheti a varázsló, bár a későbbiekben az érzelmek tárgyai megváltozhatnak számára. A célpont érzelemmintázatai is átírhatóak.

## Gondolatmágia



A gondolatok általában rövid életű, egymástól elkülöníthető mentális megjelenítései a minket körülvevő világnak. A gondolatmágusok 4 fajta gondolatot különböztetnek meg egymástól: az ötletet, az emléket, az érzéket és a tudatos gondolatot. Gondolatmágia segítségével ezeket lehet kiolvasni, kitörölni vagy éppen elültetni. A gondolatmágiának minden esetben felül kell műlni a célpont mágiaellenállását, hogy kifejtse hatását.

Ötletek azok a gondolatok, amelyek egy probléma megoldásával kapcsolatosak, és általában az egyén jövőben bekövetkező cselekedetei irányába mutatnak. Ezek nem mindig tudatosak, és sokszor összetett struktúrát mutatnak, ezért ezek befolyásolása igen bonyolult.

Az emlékek a tapasztalatok leképezései. Ezek a gondolatok többnyire nem tudatosak, így az ezekhez való hozzáférés is nagy tudást igényel.

Tudatos gondolatok azok az ötletek, emlékek és egyéb gondolatok, amelyekben egy személy az adott pillanatban aktívan gondolkodik. Ezek esetében a legnagyobb kihívást a varázslók számára az okozza, hogy ezek meglepő gyorsasággal váltakoznak egy személy elméjében, így a rejtett beavatkozás igen nehéz.

Az érzékekkel kapcsolatos gondolatok a személy által látott, hallott, vagy bármi más módon érzékelt külvilág mentális leképezése, legyen az maga az információ (egy kerek tárgy) vagy azok jelentése (ez egy labda).



## Érzékolvasás

### Gondolat

#### 1.szint

Varázslás ideje: főcselekedet

Költség: 1

Időtartam: 1 perc

**Növelhető hatások: erősség, időtartam, célpontok száma, érzékek száma**

A varázsló kiolvashatja célpont elméjéből, hogy a kiválasztott érzékszervével mit érzékel, illetve azt hogyan értelmezi. A célpontok és a leolvasott érzékszervek száma együtt nem haladhatja meg a varázsló Intelligenciájának dupláját (min. 1).

## Gondolatolvasás

### Gondolat

#### 1.szint

Varázslás ideje: főcselekedet

Költség: 2

Időtartam: 1 perc

**Növelhető hatások: erősség, időtartam, célpontok száma**

A varázsló kiolvashatja célpont tudatos gondolatait. A célpontok száma nem haladhatja meg a varázsló Intelligenciájának dupláját (min. 1).

## Dekoncentráció

### Gondolat

#### 1.szint

Varázslat ideje: főcselekedet

Költség: 1

Időtartam: 1 kör

**Növelhető hatások: erősség, időtartam, célpontok száma**

A varázslat célpontja képtelen fókuszálni, koncentrálni. Harcértékei annyival csökkennek amennyivel elvettette mágiaellenállását, próbáihoz nem adhatja hozzá az ismeretei nyújtotta bónuszokat. Varázsolni, vagy varázslatokat fenntartani az időtartam alatt képtelen.

## Érzék kikapcsolása

### Gondolat

#### 2.szint

Varázslás ideje: főcselekedet

Költség: 2

Időtartam: 1 kör

**Növelhető hatások: erősség, időtartam, célpontok és érzékek száma**

A varázslat kikapcsolja a célpont egyik érzékszervét.

## Mentális kommunikáció

### Gondolat

#### 2.szint

Varázslás ideje: főcselekedet

Költség: 2

Időtartam: 1 perc

**Növelhető hatások: erősség, időtartam, célpontok száma**

A varázsló folyamatosan olvassa a célpont gondolatait és egyben új gondolatokat ültet el a fejében - bár a célpont tisztában van vele, hogy ezek nem az ő gondolatai, még ha azt nem is feltétlen tudja, honnan származnak. A célpontok száma nem haladhatja meg a varázsló Intelligenciájának dupláját (min. 1).

## Mentális észlelhetetlenség

### Gondolat

#### 3.szint

Varázslás ideje: kieg. cselekedet

Költség: 3

Időtartam: 1 perc

**Növelhető hatások: erősség, időtartam, célpontok száma, érzékek**

A célpont az egyik érzékszervével nem képes érzékelni egy, a varázsló által kiválasztott dolgot - pl. egy tárgyat, személyt, de akár egy hegyet sem.

## Emlékolvasás

### Gondolat

#### 3.szint

Varázslás ideje: teljes kör

Költség: 3

Időtartam: pillanat

**Növelhető hatások: erősség, célpontok száma, témák száma**

A varázsló kiolvashatja célpont elméjéből az emlékeit egy témával kapcsolatban. A játékosnak meg kell neveznie, a lehető legpontosabban, hogy mivel kapcsolatos emlékekre kíváncsi. Ha a kiválasztott témával kapcsolatban a célpontnak számos emléke van, a varázsló a célpont számára a legmeghatározóbbat olvassa ki.

## Tervek feltérképezése

### Gondolat

#### 4.szint

Varázslat ideje: főcselekedet

Költség: 3

Időtartam: pillanat

**Növelhető hatások: erősség, célpontok száma**

A varázsló kiolvassa a célpont elméjéből, hogy milyen

céljai és tervei vannak a jövőre nézve, még akkor is, ezek csak homályos, tudatalatti célok és tervek. Tisztában lesz avval is, hogy a közelmúltban a célpont megfontolta-e ezeket a célokat és terveket tudatosan.

### Hamis érzékelés

Gondolat

5.szint

Varázslás ideje: 1 kör

Költség: 3

Időtartam: 1 kör

**Növelhető hatások: erősség, időtartam, célpontok száma, érzékek száma**

A célpont egyik érzékszervével valami olyat fog észlelni, ami valójában nincs. Hogy mit, azt a varázsló határozza meg. A célpontok száma nem haladhatja meg a varázsló Intelligenciájának dupláját (min. 1).

### Felejtés

Gondolat

5.szint

Varázslás ideje: teljes kör

Költség: 6

Időtartam: 1 nap

**Növelhető hatások: erősség, időtartam, célpontok száma, emlékek száma, emlékek hossza**

A varázslattal kitörölhető a célpont elméjéből egy jól körül határolható, maximum 1 nap hosszú, emlék. Az így kitörölt emlék maximum 1 napnyi időtartamot ölelhet fel.

### Elme helyreállítása

Gondolat

5.szint

Varázslás ideje: 1 perc

Költség: 5

Időtartam: végleges

**Növelhető hatások: erősség, célpontok száma**

A varázslat, amennyiben erőssége meghaladja a célpont elméjére ható legerősebb gondolatmágia erősségét, helyreállítja a célpont elméjének eredeti állapotát.

### Tiszta logika

Gondolat

6.szint

Varázslás ideje: kieg. cselekedet

Költség: 4

Időtartam: 1 perc

**Növelhető hatások: erősség, időtartam, célpontok száma**

Célpont karakter érzélemmágikus befolyásolás ellen hozzáadhatja mágiaellenállásához a varázslat erősségét.

### Érzékszervek kikapcsolása

Gondolat

6.szint

Varázslás ideje: főcselekedet

Költség: 4

Időtartam: 1 kör

**Növelhető hatások: erősség, időtartam, célpontok száma**

A varázslat a célpont összes érzékszervét kikapcsolja. A célpont varázslatainak és képességeinek célpontja, érzékszervek híján, csak önmaga lehet.

### Eltemetett emlék

Gondolat

6.szint

Varázslás ideje: teljes kör

Költség: 5

Időtartam: 1 hónap

**Növelhető hatások: erősség, időtartam, célpontok száma, emlékek száma, emlékek hossza**

A varázslattal nehezen hozzáférhetővé tehető a célpont elméjében egy jól körül határolható, maximum 1 nap hosszú, emlék. A célpont csak sikeres Lelkierő + Elmekontroll (varázslat erőssége+k10) próbával lesz képes felidézni az emléket.

### Ötletek nélkül

Gondolat

6.szint

Varázslás ideje: teljes kör

Költség: 6

Időtartam: 1 perc

**Növelhető hatások: erősség, időtartam, célpontok száma**

A célpont elméjéből kitörlődnek jövőbeli tervei, és az időtartam alatt nem is képes újabbakkal előállni. Koherens tervek és ötletek nélkül a célpont csak reakciókra képes és részletes utasítások végrehajtására. A célpont ellen irányuló Karizma alapú próbadobások célszáma -2-vel csökken.

### Sugallat

Gondolat

6.szint

Varázslás ideje: főcselekedet

Költség: 4

Időtartam: 1 perc



**Növelhető hatások: erősség, időtartam, sugalmazott gondolatok száma, célpontok száma**

A varázslat elültet a célpont elméjében egy gondolatot. A célpont nem lesz tisztában azzal, hogy a gondolat mástól származik, és ösztönösen kimondja vagy megteszi, amit a varázsló sugall neki, amennyiben a gondolat cselekedet végrehajtására irányult, és az időtartam lejártáig, vagy a cselekedet tökéletes végrehajtásáig ezzel lesz elfoglalva. A továbbiakban a célpontban felmerülhet a gyanú a gondolat eredetét illetően. Ha a sugallt cselekedet végrehajtása azonnali és egyértelmű veszélybe sorolná a célpontot (pl. egy fegyver eldobása még nem számít ilyen cselekedetnek, de pl. egy rohamozó medve elé ugrani igen), vagy esetleg önmaga bántalmazására irányul, a célpont sikeres Lelkierő (8) próbával képes megtagadni a cselekedet végrehajtását.

**Hamis emlék**

**Gondolat**

**6.szint**

**Varázslás ideje: 1 kör**

**Költség: 5**

**Időtartam: 1 hónap**

**Növelhető hatások: erősség, időtartam, elültetett emlékek száma, emlékek hossza, célpontok száma**

A varázslattal elültethető egy maximum 1 nap terjedelmű, jól körül határolható, és könnyen felidézhető emlék.

**Tabu**

**Gondolat**

**7.szint**

**Varázslás ideje: teljes kör**

**Költség: 4**

**Időtartam: 1 perc**

**Növelhető hatások: erősség, időtartam, célpontok száma, tabuk száma**

A varázslat célpontja képtelen lesz rá, hogy a varázsló által kiválasztott dologra gondoljon. A tabu tárgyát jelentő gondolatokkal kapcsolatban képtelen cselekedni és kommunikálni. A varázslat nem írja felül a célpont ösztönös önvédelmi reflexét.

**Helyettesítés**

**Gondolat**

**7.szint**

**Varázslás ideje: 1 perc**

**Költség: 7**

**Időtartam: 1 hónap**

**Növelhető hatások: erősség, időtartam, emlékek**

## száma, célpontok száma

A varázslat segítségével felcserélhető egy jól körül határolható dolog - egy személy, egy helyszín, egy íz emléke - a célpont összes emlékében, egy a varázsló által meghatározott másik dologgal.

## Amnézia

Gondolat

8.szint

Varázslás ideje: 1 kör

Költség: 10

Időtartam: 1 nap

**Növelhető hatások: erősség, időtartam, célpontok**

A célpont az összes emlékét elveszíti. Ismereteket a varázslat időtartama alatt nem használhat, valamint harctételeihez végzetes hátrány (-20 KT, Vé és TávT) járul. Nem képes varázslatokat létrehozni sem.

## Inspiráció

Gondolat

9.szint

Varázslás ideje: 1 perc

Költség: 12

Időtartam: 1 hónap

**Növelhető hatások: erősség, időtartam, inspirált tervek száma, célpontok száma**

A varázslat elültet egy tervet vagy ötletet a célpont elméjében. Az elültetett tervet a varázsló tetszőleges alaposággal határozhatja meg, és a varázslat hatóideje alatt a célpont folyamatos késztetést fog érezni arra, hogy azt meg is valósítsa. A célpontnak minden nap Lelkierő (5+varázslat erőssége) próbát kell tennie, és ha elvétí az adott nap legalább felét annak kell szentelnie, hogy a tervet végrehajtsa, amennyiben ez lehetséges.

## Ösztönlény

Gondolat

10.szint

Varázslás ideje: 1 perc

Költség: 20

Időtartam: 1 hónap

**Növelhető hatások: erősség, időtartam, célpontok száma**

A célpont összes tudatos gondolata, emléke és terve elérhetetlenné válik a számára, az ösztönei és az érzelmei irányítása alá kerül. Ismereteket a varázslat időtartama alatt nem használhat, valamint -30 KT, TávT és Vé módosítót kap. Nem képes varázslatokat létrehozni sem.

## Elemi mágia



Varázstudók között közismert tény, hogy a halandók világát négy őselem - levegő, víz, föld és tűz - alkotja. Kezdetben az őselemek szabadon áramlottak a világban, össze-összezapva egymással, pusztítva és tombolva. Az alkotás során a néha ötödik elemnek, vagy ősenergianak is nevezett ichor lévén nyertek végül formát az elemek, keveredtek el egymással, és hozták létre a világot. A világ teremtése kapcsán ennyiben a legtöbb varázstudó egyet ért. Az élet eredete azonban vitatott. Minden jel szerint az őselemek tiszta formájukban antitetikusak az étellel: bőrkontaktusba kerülő halandók sérüléseket szenvednek, még ha nem is egyforma mértékben. Az emberek számára például az őstűz a leghalálosabb a négy őselem közül. Míg a többi őselem kötelező Ép vesztést minden 5. Vé veszteség után okoz, az őstűz esetében már minden 4. Vé veszteség Ép vesztéssel jár.

Az őselemek eredeti formájukban már nem képesek fennmaradni a halandó világban, ám az elemi mágusok egy időre azért még képesek megidézni a régi idők emlékét. Az elemi varázslatok alkalmazása során a varázsló a meghatározott formán belülré gyűjti a környezetben megtalálható elemi energiát, és lehetővé teszi számára, hogy ismét ősi, zabolátlan formájában tomboljon egy időre.

A négy elem mindegyikének egyedi tulajdonsá-

gai vannak: az ősföldön csak sikeres Erőnlét+Atlétika (5+varázslat erőssége) próbával lehetséges áthaladni, az őslég Erőnlét+Atlétika (5+erősség) próba vétésével egyenlő számú métert taszít a vele érintkezőkön, az ősvíz pár környi érintkezést követően fagyási sérüléseket okoz, az őstűz ugyanennyi idő alatt megolvasztja, felgyújtja az arra hajlamos anyagokat.

Az elemi varázslatok sebzése annyi k6, amekora erősséggel a varázsló létrehozta a varázslatot. Amennyiben a varázsló több elemi formát is létrehoz egy varázslattal és egy célpont több forma hatókörébe is beleesik, a sebzések nem adódnak össze.

## Robbanás

### Elemek

#### 1.szint

**Varázslás ideje: főcselekedet**

**Költség: 3**

**Időtartam: pillanat**

**Növelhető hatások: erősség, robbanások száma**

A varázsló által kiválasztott epicentrumból kiindulva, a varázsló által kiválasztott őselem robbanásszerű energiával minden irányba kitör. A robbanás mérete erősségenként 1 méter minden irányban. A robbanás az epicentrumban fejt ki legerősebben a hatását, ezt követően minden méter után -1-et veszít erősségéből. A létrehozott robbanások száma nem haladhatja meg a varázsló Érzékelésének értékét (min. 1).

## Lövedék

### Elemek

#### 1.szint

**Varázslás ideje: főcselekedet**

**Költség: 2**

**Időtartam: pillanat**

**Növelhető hatások: erősség**

A varázsló a kezében formál meg egy alkarnyínál nem nagyobb formát, amelyet aztán nagy sebességgel útjára küld. A varázsló sikeres távolsági támadással, amelyhez +10 TávT-t kap, képes eltalálni célpontját, illetve két méternél közelebbi célpont ellen közelharcú támadást tehet +10-zel.

## Csóva

### Elemek

#### 2.szint

**Varázslás ideje: főcselekedet**

**Költség: 3**

**Időtartam: pillanat**

**Növelhető hatások: erősség, csóvák száma**

A varázsló által kiválasztott epicentrumból kiindulva, a

varázsló által kiválasztott őselem robbanásszerű energiával kitör a varázsló által választott irányba. A csóva hossza erősségenként 2 méter, átmérője minden esetben fél méter. A csóva az epicentrumban fejt ki legerősebben a hatását, ezt követően minden 2 méter után 1-et veszít erősségéből. A létrehozott csóva első célpontját, amennyiben az epicentrumhoz képest két méteren belül tartózkodik, mindenképpen eltalálja, minden további célpontnak esélye van kitérni a csóva elől. Ehhez sikeres Érzékelés + Akrobatika (12-elveszített erősségek). Ez a kitérés reakcióként végrehajtott kiegészítő cselekedetnek számít. A létrehozott csóvák száma nem haladhatja meg a varázsló Érzékelését (min. 1).

## Stabil elemi forma

### Elemek

#### 3.szint

**Varázslat ideje: főcselekedet**

**Költség: 3**

**Időtartam: 1 kör**

**Növelhető hatások: erősség, időtartam, méret, formák száma**

A varázsló létrehoz egy őselemi formát, amely a kijelölt helyéről a hatás időtartamára elmozdíthatatlan. A forma leghosszabb dimenziója maximum 1 méter lehet.

## Forma fenntartása

### Elemek

#### 3.szint

**Varázslás ideje: kieg. cselekedet**

**Költség: 1**

**Időtartam: 1 kör**

**Növelhető hatások: erősség**

Célpontja, a varázsló által létrehozott elemi forma időtartama 1 körrel nő.

## Aura forma

### Elemek

#### 4.szint

**Varázslat ideje: főcselekedet**

**Költség: 3**

**Időtartam: 1 kör**

**Növelhető hatások: erősség, időtartam, célpont mérete, célpontok száma**

Célpont tárgy vagy élőlény egésze vagy része körül, pár milliméteres távolságot tartva, őselemi aura jön létre. A célpont leghosszabb dimenziója maximum 1 méter lehet. Az elemi aura együtt mozog a célponttal. A célpontok száma nem haladhatja meg a varázsló Érzékelésének értékét (min. 1).



### Mozgó elemi forma

Elemek

5.szint

Varázslat ideje: főcselekedet

Költség: 4

Időtartam: 1 kör

**Növelhető hatások: erősség, időtartam, forma mérete, formák száma**

Egy kiválasztott pontból útnak indul egy őselemi forma. A forma előre megszabott útvonalon halad 30 métert körönként. A forma leghosszabb dimenziója nem lehet több mint 1 méter. A létrehozott elemi formák száma nem haladhatja meg a varázsló Érzékelésének értékét (min. 1).

### Írányított elemi forma

Elemek

6.szint

Varázslás ideje: főcselekedet

Költség: 4

Időtartam: 1 kör

**Növelhető hatások: erősség, időtartam, forma mérete, formák száma**

A varázsló létrehoz egy tetszőleges elemi formát (pl. fal, kupola stb.), amelyet egy koncentráció cselekedettel mozgathat, ám alakját nem képes megváltoztatni. Ha a forma nem kap új utasítást az előző körben végrehajtott mozgását folytatja tovább. A forma haladási sebessége 30 méter/kör és leghosszabb dimenziója maximum 1 méter lehet. A formák száma nem haladhatja meg a varázsló Érzékelésének értékét (min. 1).

### Szabad elemi forma

Elemek

7.szint

Varázslás ideje: főcselekedet

Költség: 5

Időtartam: 1 kör

**Növelhető hatások: erősség, időtartam, forma mérete, formák száma**

A varázsló létrehoz egy tetszőleges elemi formát (pl. fal, kupola stb.), amelyet egy koncentráció cselekedettel mozgathat, és akár alakját is megváltoztathatja. Ha a forma nem kap új utasítást az előző körben végrehajtott mozgását folytatja tovább és megtartja alakját. A forma haladási sebessége 30 méter/kör és leghosszabb dimenziója maximum 1 méter lehet. A formák száma nem haladhatja meg a varázsló Érzékelésének értékét (min. 1).

### Könnyedén irányított forma

Elemek

9.szint

Varázslás ideje: főcselekedet

Költség: 5

Időtartam: 1 kör

**Növelhető hatások: erősség, időtartam, forma mérete, formák száma**

A varázsló létrehoz egy tetszőleges elemi formát (pl. fal, kupola stb.), amelyet egy szabad cselekedettel mozgathat, és akár alakját is megváltoztathatja. Ha a forma nem kap új utasítást az előző körben végrehajtott mozgását folytatja tovább és megtartja alakját. A forma haladási sebessége 30 méter/kör és leghosszabb dimenziója maximum 1 méter lehet. A formák száma nem haladhatja meg a varázsló Érzékelésének értékét (min. 1).

## Transzmutáció



A transzmutáció a szerves anyagok átalakítására és tulajdonságainak megváltoztatására képes mágikus tradíció. Varázstárgyak, mágikus anyagok, élőlények és szerves anyagok nem lehetnek a transzmutáció alanyai.

Az mágiszterek az anyagokat kategóriákba sorolják a szerint, hogy mennyire nehéz őket átalakítani. Az I., legkönnyebben átalakítható anyagcsoport a nemtelen kövek és földek csoportja. Ide tartozik, minden olyan anyag, amely nem sorolható a másik csoportok egyikébe sem. A II. csoport a közönséges fémek és ötvözetek csoportja (réz, vas, bronz). A III. a nemesfémek és kristályoké. A IV. csoport pedig a drágaköveké. A varázslók 1. szinten válnak képessé arra, hogy nemtelen köveket átváltoztassanak, de csak másik nemtelen kövekké. 3. szinten válik lehetővé számukra a fémek, 6. szinten a nemesfémek, és 9. szinten a drágakövek átváltoztatása. 3. szinten tehát képessé válnak arra, hogy egyszerű bazaltot vassá változtasson, vagy éppen egy vaspáncélt kővé.

A transzmutáció sajátossága, hogy egy egész tárgyat átváltoztatni jóval egyszerűbb, mint csak a tárgy egyes részeit, mert ilyenkor a varázslónak le kell gyűrnie magában a tárgyat körül határolt egységgé tevő gondolati sémát is. Egy több különböző kategóriába tartozó anyagot tartalmazó tárgy az átváltoztatás szempontjából a legmagasabb kategóriába tartozó anyag kategóriá-

jába tartozónak számít. Ha tehát egy bronzvért arannyal futtatott, az alkimista szemszögéből III. kategóriába tartozó tárgynak számít. Viszont, ha a díszítés egy aprócska rubint is tartalmaz, már a IV.-be.

Tárgyak halmazállapotának megváltoztatásakor a formájuk nem változik. Ha pl. egy alkimista egy falat megolvaszt, az attól még a helyén marad, bár súlytartó képességét új halmazállapota csökkentheti. A transzmutáció alanyává tett anyagok és tárgyak hőmérséklete, súlya, halmazállapota, és egyéb jellemzői csak akkor változnak, ha a varázslat szövege erre egyértelműen kitér. A transzmutáció ugyanakkor megviseli a varázslat alanyait: a visszaalakulást követően jól látható a varázslat hatása a tárgyakon, amelyek egyben a varázslat erőssége + k10 sérüléspontra is szert tesznek.

A transzmutáció varázslatainak alkalmazása a szokásosnál több kreativitást és rugalmasságot követel meg játékostól és mesélőtől egyaránt, ezért elsősorban tapasztalt játékosoknak ajánljuk. A használat megkönnyítése érdekében a varázslatok leírásánál példaként feltüntettünk néhány tipikusnak gondolt alkalmazást.

### Tárgy átalakítása

#### Transzmutáció

##### 1.szint

**Varázslás ideje: teljes kör**

**Költség: 2**

**Időtartam: 1 perc**

**Növelhető hatások: erősség, időtartam, tárgyak száma és súlya**

Célpont max. 1 kg súlyú tárgy átváltoztatható egy másik, vele azonos kategóriába tartozó, homogén anyagból formált, ugyanolyan alakú tárgygyá. A varázslattal például egy acélkard rézzé alakítható. A varázslat segítségével tárgyak törekenyebbé vagy strapabíróbbá tehetőek. Tipikus felhasználása a varázslatnak az ellenfelek fegyvereinek, vértjeinek tönkretétele. Egy alumíniummá változtatott vért pl. minden találat után sérülésponthoz halmoz fel, akkor is, ha a találat nem volt túlütés. Egy törekenyebbé tett kard minden sikeres találat után a kiosztott sebzés dupláját halmozza fel sérülésponthoz, akkor is, ha forgatója nem ért el túlütést, ráadásul, ha egyetlen ütessel 15 sérülésponthoz halmoz fel, azonnal eltörik.

### Tárgy halmazállapot átalakítása

#### Transzmutáció

##### 1.szint

**Varázslás ideje: teljes kör**

**Költség: 2**

**Időtartam: 1 perc**



**Növelhető hatások: erősség, időtartam, tárgyak száma és súlya**

Célpont max. 1 kg súlyú tárgy halmazállapota (szilárd, folyékony, gáz) megváltozik. A folyékony vagy gáz halmazállapotú tárgyak ezentúl átjárhatóvá válnak, bár a folyékony tárgyon való áthaladás lassú és erőfelfejtést igényel. A varázslatnak természetesen számos felhasználási módja létezik: az elgázosított páncéldarabok többé nem nyújtanak Vért-et, folyékonyra tett asztalra zuhanni jóval kevésbé fájdalmas.

### Anyag átalakítása

**Transzmutáció**

**2.szint**

**Varázslás ideje: teljes kör**

**Költség: 3**

**Időtartam: 1 perc**

**Növelhető hatások: erősség, időtartam, anyag súlya**

Célpont max. 1 kg súlyú anyag átváltoztatható egy vele azonos kategóriába tartozó másik anyaggá. Az átalakított anyagnak nem kell egyetlen tárgyban található lennie, és az sem szükséges, hogy egy tárgy teljes súlyát az átalakított anyag töltsse ki. Lehetséges pl. egy várfal egyetlen, viszonylag apróbb szakaszának átalakítása, kő-

ből üveggé változtatása.

### Anyag halmazállapot átalakítása

**Transzmutáció**

**3.szint**

**Varázslás ideje: teljes kör**

**Költség: 3**

**Időtartam: 1 perc**

**Növelhető hatások: erősség, időtartam, anyag súlya**

Célpont max. 1 kg súlyú anyag halmazállapota megváltozik. Az átalakított anyagnak nem kell egyetlen tárgyban található lennie, és az sem szükséges, hogy egy tárgy teljes súlyát az átalakított anyag töltsse ki. Lehetséges pl. egy háztető elgázosítása a menekülő ellenfél talpa alatt.

### Sűrített levegő

**Transzmutáció**

**3. szint**

**Varázslás ideje: reakcióként is használható kiegészítésként**

**Költség: 1**

**Időtartam: pillanat**

**Növelhető hatások: erősség, terület mérete, harcér-**



## ték módosítók

A varázslat egy röpke pillanatra összesűríti a levegőt, megnöveli a légellenállást maximum 1 köbméternyi területen. A területen tartózkodó személyek megérik, hogy elakad a lélegzetük, de ez nem jár komoly hátránnyal a számukra. Ugyanakkor a varázslat hatására megakadnak a levegőben szálló nyílveszők, lesújtani készülő fegyverforgató kezek is. A területen tartózkodó személyek a varázslat időpontjában -2-őt kapnak KT-jükre és TávT-jükre, illetve a területen átrepülő nyílveszők TávT-je is ugyanennyivel csökken.

## Tárgy nemesítés/aljasítás

Transzmutáció

4.szint

Varázslás ideje: teljes kör

Költség: 4

Időtartam: 1 perc

**Növelhető hatások: erősség, időtartam, tárgyak súlya, tárgyak száma, kategóriakülönbség mértéke**

Célpont max. 1 kg súlyú tárgy átváltoztatható egy másik, tőle maximum 1 kategóriával különböző, homogén anyagból formált tárggyá. A varázslat segítségével például kitűnő acél vértezet anyaga agyaggá változtatható, amely így feleannyi Vért-et fog nyújtani és ráadásul minden találat után az elszennvedett találat dupláját halmozza fel sérüléspontként, még akkor is ha a találat nem volt túlütés.

## Anyag nemesítés/aljasítás

Transzmutáció

5.szint

Varázslás ideje: 1 perc

Költség: 5

Időtartam: 1 perc

**Növelhető hatások: erősség, időtartam, anyag súlya, kategóriakülönbség mértéke**

Célpont max. 1 kg súlyú anyag átváltoztatható egy másik, tőle maximum 1 kategóriával különböző anyaggá. Az átalakított anyagnak nem kell egyetlen tárgyban található lennie, és az sem szükséges, hogy egy tárgy teljes súlyát az átalakított anyag töltsse ki. Lehetséges pl. egy apró földhányás drágakő-fedezékké változtatása, amely így szinte bármitől képes megvédeni a mögé behúzódó varázslót.

## Tárgypusztítás

Transzmutáció

5. szint

Varázslás ideje: teljes kör



Költség: 8

Időtartam: végleges

**Növelhető hatások: erősség, tárgyak súlya, tárgyak száma**

Célpont max. 1 kg súlyú tárgy megszűnik létezni.

## Anyagpusztítás

Transzmutáció

6.szint

Varázslás ideje: teljes kör

Költség: 10

Időtartam: végleges

**Növelhető hatások: erősség, anyag súlya**

Célpont max. 1 kg súlyú anyag megszűnik létezni. Az elpusztított anyagnak nem kell egyetlen tárgyban található lennie, és az sem szükséges, hogy egy tárgy teljes súlyát az elpusztított anyag töltsse ki. Lehetséges pl. egy várfal egyetlen, viszonylag apróbb szakaszának elpusztítása.

## Fajsúly növelés/csökkentés

Transzmutáció

7.szint

Varázslás ideje: teljes kör

Költség: 2

**Időtartam: 1 perc**

**Növelhető hatások: erősség, időtartam, tárgyak száma, súlyváltozás mértéke**

Célpont tárgy súlya 1 kg-mal megnövelhető vagy csökkenthető. A tárgy méretei nem változnak és teherbíró képessége sem. A megnövelt súlyú tárgyakat ugyanakkor nehezebb cipelni, és megnehezítik a harcot is. A megnövelt súlyú fegyverzet minden extra kg után -1-gyel csökkenti a KT-t, Vé-t és TávT-t, valamint minden 2. kg után +1 Súlyt kap. De egy megnövelt súlyú erszény elszakítja az övet, amelyre fűzték, egy könnyebbé tett vasmacskát pedig könnyebb feldobni a torony tetejére.

### Szaporítás/zsugorítás

**Transzmutáció**

**8.szint**

**Varázslás ideje: teljes kör**

**Költség: 4**

**Időtartam: 1 perc**

**Növelhető hatások: erősség, időtartam, tárgyak száma, súlyváltoztatás mértéke**

Célpont tárgy súlya 1 kg-mal megnövelhető vagy csökkenthető. A tárgy fajsúlya nem változik, mérete igen. Egy 2-ről 3 kg-osra növelt tárgy tehát másfélszeres méretűre dagad. A növekedés irányát a varázsló határozza meg. A varázslat segítségével például egy lapos kő hosszát megnövelve áthidalható egy szakadék, vagy épp könnyen mozgathatóvá tehető egy egyébként négy méter magas lovasszobor.

### Méret növelése/csökkentése

**Transzmutáció**

**9.szint**

**Varázslás ideje: teljes kör**

**Költség: 3**

**Időtartam: 1 perc**

**Növelhető hatások: erősség, időtartam, tárgyak száma, méretváltozás mértéke**

Célpont tárgy mérete 10%-kal megnövelhető vagy csökkenthető minden irányban. A tárgy teljesen nem tüntethető el ezen a módon, pusztán csak szabad szemmel észrevehetetlen méretűre csökkenthető. A tárgy súlya és teherbíró képessége nem változik. A varázslat segítségével hatalmasra növelhető bármely közönséges tárgy, amelyet azonban eredeti súlyát megtartva így is könnyen mozgatható marad.

## Tárgymágia

A tárgymágia közönséges tárgyak mágikus tulajdonságokkal való felruházásának tudománya. A tárgymágia sajátos helyet tölt be a mágikus tradíciók között, hiszen a tárgymágikus varázslatok többségének önmagában meglehetősen csekély haszna van, teljes potenciálját a tárgymágia csak más tradíciókba tartozó varázslatokkal közösen képes kifejteni. A tárgymágikus varázslatok varázslási ideje kiugróan hosszú, ami azonban nem feltétlenül jelent folyamatos koncentrációt, hanem egy összetett munkafolyamat időtartama.

A tárgymágikus varázslatok egy része önmagukban csak mágikus esszenciával ruházzák fel a tárgyakat és az időtartam végéig mágikussá teszik azokat, egyéb különleges hatások nélkül. Amennyiben viszont a tárgymágiát alkalmazó varázskovács a tárgymágiával egyidejűleg más varázslatokkal is felruhazza a tárgyat úgy a tárgy, bizonyos előre meghatározott feltételek teljesülése mellett, képessé válik ezen varázslatok előidézésére.

Tárgyak mágiával való felruházása nem pusztán időigényes, de egyben megterhelő folyamat is, amelynek során a varázskovács tulajdonképpen saját erejét kovácsolja bele a tárgyba. Ezt fejezi ki, hogy számos tárgymágikus varázslat költségének a Vp-k vagy Hit pontok mellett az Ichor is részét képezi.

### Használat kifürkészése

**Tárgymágia**

**1.szint**

**Varázslás ideje: 1 perc**

**Költség: 1**

**Időtartam: pillanat**

**Növelhető hatások: erősség, kifürkészni kívánt tárgyak száma**

A varázslat segítségével a varázsló kifürkészheti egy varázstárgy pontos felhasználási módját, ha a varázslat erőssége meghaladja a kifürkészni kívánt varázstárgy létrehozására használt tárgymágikus varázslat teljes költségét. Tehát pl., ha a varázsló azt próbálja meg kideríteni, hogy egy Kimerítés varázslattal létrehozott varázstárgy pontosan hogyan aktiválható, a Használat kifürkészése varázslat erősségének meg kell haladnia a 7-et.

### Mágiával átítatás

**Tárgymágia**

**1.szint**

**Varázslás ideje: teljes kör**

**Költség: 2**

**Időtartam: 1 perc**

**Növelhető hatások: erősség, időtartam, célpontok**



### száma, sérüléspon csökkentés mértéke

A varázslat célpontja bármely nem mágikus tárgy lehet, amely ezt követően a hatás időtartamáig mágikusnak minősül, és a továbbiakban képes Ép sebzést okozni a csak mágiával sebezhető lényeknek is. A varázslat hatása alatt a fegyverek, vérték, pajzsok -1-gyel kevesebb sérülés pontot kapnak, valahányszor sérülést szenvednének. A felszerelés Vért-je, a fegyverek sebzése 1-gyel nő a hatás időtartamára.

### Varázsjelek készítése

#### Tárgymágia

##### 1.szint

**Varázslás ideje:** változó

**Költség:** változó

**Időtartam:** 1 nap

**Növelhető hatások:** erősség, időtartam

A varázslat segítségével a karakter varázsjeleket készíthet a Varázsjelek című fejezet leírásának megfelelően. A varázsjel időtartama nem lehet több nap, mint a karakter varázshasználat szintjeinek száma.

### Mágikus főzetek

#### Tárgymágia

### 3. szint

**Varázslás ideje:** változó

**Költség:** 2

**Időtartam:** felhasználás

**Növelhető hatások:** erősség

Célpont mérge, gyógykészítmény, ajzószer vagy egyéb főzet elkészítésének célszáma annyival csökken, mint a varázslat erőssége. A varázslás ideje megegyezik a főzet elkészítési idejével.

### Elemésztés

#### Tárgymágia

##### 4.szint

**Varázslás ideje:** 1 napszak

**Költség:** 4 és 1 Ichor

**Időtartam:** 1 hét

**Növelhető hatások:** erősség, időtartam

A varázslat egy tetszőleges anyagot ruház fel mágikus esszenciával. Amennyiben a varázslatba a varázsló egy másik varázslatot is bele kíván foglalni, az Elemésztés varázslási ideje alatt azt a varázslatot is rá kell mondani az anyagra. Ezt követően az anyag elfogyasztója képesé válik rá, hogy a következő körben a költség kifizetése nélkül egyszer létrehozza az adott varázslatot.



### **Kimerítés**

#### **Tárgymágia**

**5.szint**

**Varázslás ideje: 1 napszak**

**Költség: 6 és 1 Ichor**

**Időtartam: 1 hét**

**Növelhető hatások: erősség, időtartam**

A varázslat egy tárgyat ruház fel mágikus esszenciával. Amennyiben a varázslatba a varázsló egy másik varázslatot is bele kíván foglalni, a Kimerítés varázslási ideje alatt azt a varázslatot is rá kell mondani az tárgyra. A varázslat megalkotása során azt is meg kell határozni, hogy milyen módszerrel lehet a tárgyból előhívni a varázslatot. Ez lehet egy bizonyos mozdulat, parancsszó, de akár egy speciális időpont vagy körülmény is. Ennek a feltételnek a teljesülésekor a tárgy használója határozza meg a varázslat célpontjait. A tárgy a varázslat előhívását követően megszűnik varázstárgynak lenni.

### **Ápolás**

#### **Tárgymágia**

**6.szint**

**Varázslás ideje: 1 napszak**

**Költség: 10 és 2 Ichor**

**Időtartam: 1 hónap**

**Növelhető hatások: erősség, időtartam**

A varázslat célpontja olyan varázstárgy lehet, amelyet a Felruházással, Feltöltődéssel vagy Belefoglalással hoztak létre. Ha a célpontot másik varázsló hozta létre a varázslat feltétele egy sikeres Ügyesség + Mágiaelmélet (5+célpont tárgymágia szintje) próba. Részsiker esetén

csak a befektetett idő veszik kárba. Sikertelenség esetén az idő és a költség is elvesznek. Balsiker esetén a célpont varázstárgy tönkre megy. Saját készítésű varázstárgy esetén nincs szükség próbára. A varázslat hatására célpont varázstárgy időtartama ennek a varázslatnak az időtartamával nő.

### **Felruházás**

#### **Tárgymágia**

**7.szint**

**Varázslás ideje: 1 hét**

**Költség: 10 és 3 Ichor**

**Időtartam: 1 hónap**

**Növelhető hatások: erősség, időtartam, előhívható varázslatok száma**

A varázslat egy tárgyat ruház fel mágikus esszenciával. Ha a varázslatba a varázsló egy másik varázslatot is bele kíván foglalni, a Felruházás varázslási ideje alatt azt a varázslatot is rá kell mondani az tárgyra. A varázslat megalkotása során azt is meg kell határozni, hogy milyen módszerrel lehet a tárgyból előhívni a varázslatot. Ez lehet egy bizonyos mozdulat, parancsszó, de akár egy speciális időpont vagy körülmény is. Ennek a feltételnek a teljesülésekor a tárgy használója határozza meg a varázslat célpontjait. A tárgyból a varázslatot 1 alkalommal lehet előhívni, de a tárgy a későbbiek során újratölthető. A tárgy újra töltéséhez a varázslónak újra a tárgyra kell mondania a belefoglalt varázslatot, még hozzá annyi alkalommal ahányszor a varázslat a tárgyból előhívható. Minden egyes varázslat visszatöltése 1 órát vesz igénybe.

## Feltöltődés

### Tárgymágia

8.szint

Varázslás ideje: 2 hét

Költség: 15 és 3 Ichor

Időtartam: 1 hónap

**Növelhető hatások: erősség, időtartam, előhívható varázslatok száma, feltöltődés üteme naponta**

A varázslat egy tárgyat ruház fel mágikus esszenciával. Ha a varázslatba a varázsló egy másik varázslatot is bele kíván foglalni, a Felruházás varázslási ideje alatt azt a varázslatot is rá kell mondani az tárgyra. A varázslat megalkotása során azt is meg kell határozni, hogy milyen módszerrel lehet a tárgyból előhívni a varázslatot. Ez lehet egy bizonyos mozdulat, parancsszó, de akár egy speciális időpont vagy körülmény is. Ennek a feltételnek a teljesülésekor a tárgy használója határozza meg a varázslat célpontjait. A tárgyból a varázslatot 1 alkalommal lehet előhívni, de a tárgy a későbbiek során újratölthető és bár lassan, de magától is újra töltődik. A tárgy újra töltéséhez a varázslónak újra a tárgyra kell mondania a belefoglalt varázslatot, még hozzá annyi alkalommal ahányszor a varázslat a tárgyból előhívható. Minden varázslat visszatöltése 1 órát vesz igénybe. Önállóan a tárgy naponta 1 felhasználást töltődik vissza.

## Belefoglalás

### Tárgymágia

10.szint

Varázslás ideje: változó

Költség: 20 és 8 Ichor

Időtartam: 1 hónap

**Növelhető hatások: erősség, időtartam, előhívható varázslatok száma**

A varázslat egy tetszőleges tárgyat ruház fel mágikus esszenciával. A varázslónak jelen kell lennie a tárgy megalkotásakor, sőt az sem ritka, hogy maga a varázsló alkotja meg a tárgyat - a tárgymágusok közkeletű elnevezése, a varázskovács is innen származik. A Belefoglalás varázslási ideje megegyezik a tárgy elkészítési idejével, de minimum 1 hónap. Amennyiben a varázslatba a varázsló egy másik varázslatot is bele kíván foglalni, a Belefoglalás varázslási ideje alatt azt a varázslatot is rá kell mondani az anyagra. A varázslat megalkotása során azt is meg kell határozni, hogy milyen módszerrel lehet a tárgyból előhívni a varázslatot. Ez lehet egy bizonyos mozdulat, parancsszó, de akár egy speciális időpont vagy körülmény is. Ennek a feltételnek a teljesülésekor a tárgy használója meghatározhatja az előhívott varázslat célpontjait. A tárgyból a varázslatot korlátlan alkalommal elő lehet hívni, a tárgy nem igényel újra töltést.

## Komplex varázslatok

A komplex varázslatok létrehozásához a varázslónak több varázslattípust is egyidejűleg ismernie kell. Az Álfal nevű varázslat használatára például csak azok a varázshasználók képesek, akik a metamágia, fénymágia és transzmutáció varázslattípusokat is ismerik. Fontos, hogy a varázslatok alkalmazásához a típusok mindegyikét ugyanolyan módon kell ismernie a varázshasználónak. A fenti példánál maradva, ha a karakter igazhitűként rendelkezik a metamágia és a fénymágia varázslattípusokkal, és vajákosként a transzmutációval, a varázslatot sajnos nem alkalmazhatja. A komplex varázslatok, ahogy nevük is mutatja, elmélyültebb mágiismeretet feltételeznek, jellemzően magasabb szinten válnak csak elérhetővé. A gondolat- vagy érzelemmágiát tartalmazó varázslatok csak akkor fejtik ki hatásukat, ha a célpont elvételi mágiellenállását.

## A mágia színe

### Metamágia, fény

3.szint

Varázslás ideje: kieg. cselekedet

Költség: 1

Időtartam: 1 kör

**Növelhető hatások: erősség, időtartam, terület mérete, megnevezett varázslattípusok és színek száma**

Minden nem leplezett, vagy a varázslat erősségénél kisebb erősséggel leplezett mágikus tárgy, vagy aktív mágikus hatás derengő auraként világítani kezd célpont 10 méter átmérőjű területen belül. A fényerő a varázslat erősségével arányos, egy egyes erősségű varázslat gyertyalángnyi fényt bocsát ki, egy 10-es erősség már máglyafénnyel vetekszik. A varázsló megnevezhet egy varázslattípust, és egy színt. Az adott típusba tartozó mágikus hatások avval a színnel fognak fényleni, az összes többi meleg fehér fénnel.

## Ichorlenyomat olvasása

### Metamágia, természet

6.szint

Varázslás ideje: 1 perc

Költség: 2

Időtartam: pillanat

**Növelhető hatások: erősség, terület mérete, kiolvasott évek száma**

A ichor illékony és formálható, de a hozzáértők számára érdekes történeteket mesélhet. A varázslat segítségével a varázsló képes megmondani, hogy egy 10 méter átmérőjű területen az elmúlt 1 évben létrejött-e vagy hatott-e varázslat. Sikeres Érzékelés+Mágiaelmélet (5+ki-

olvasni kívánt varázslat szintje) próbával, azt is képes megmondani, hogy milyen varázslatról van szó, illetve annak egyéb tulajdonságait (erősség, célpontok száma stb.). Leplezett varázslatok csak akkor olvashatók ki, ha a varázslat erőssége meghaladja a leplezés erősségét.

### Életérzékelés

**Metamágia, élet**

**6. szint**

**Varázslás ideje: változó**

**Költség: 2**

**Időtartam: pillanat**

**Növelhető hatások: erősség, hatás mérete**

A varázsló tisztában lesz a hozzá képest 100 méteren belül tartózkodó lények számával, hozzávetőleges irányával, illetve, hogy az alábbi kategóriák közül melyikbe tartoznak: közönséges lények, ichorvérűek, ichorszülte lények (amelybe az értelemre ébredt ereklyék is beletartoznak), varázslattal létrehozott lények, külső síkok lényei. A varázslás ideje a varázslattal átvizsgált terület méretétől függ: 100 méterenként 1 perc.

### Szipoly

**Metamágia, halál**

**3. szint**

**Varázslás ideje: kieg. cselekedet**

**Költség: 3**

**Időtartam: 1 kör**

**Növelhető hatások: erősség, időtartam, sebzés, célpontok száma**

Célpont személy vagy tárgy érintése szörnyű fájdalmat és k6 sebzést okoz élőlények számára. A sebzés minden esetben a Vé-ből vonódik le, de kötelező Ép sebzéssel jár minden 5 sebzés után. A célpont személy, vagy a célpont tárgyat kezében tartó személy az okozott Ép sebzéssel megegyező számú Vp-t vagy Hit pontot kap.

### Túvilági penge

**Metamágia, halál**

**4.szint**

**Varázslás ideje: kieg. cselekedet**

**Költség: 3**

**Időtartam: 1 kör**

**Növelhető hatások: erősség, időtartam, célpontok száma**

Célpont személy kezében egy nyers ichorból szőtt vibráló fekete kard anyagiasul. A kard egyenes, kétélű, sötétkék fegyver. A kardot eltörni, a célpont kezéből kiütni nem lehet. A fegyver harcértékei (KT: 20 Vé: 0 Sebzés: 2k10, kötelező Ép vesztes) hozzáadódnak a karakter alap harcértékeihez.



### Ichorkór

**Metamágia, betegség**

**6.szint**

**Varázslás ideje: teljes kör**

**Költség: 5**

**Időtartam: 1 óra**

**Növelhető hatások: erősség, időtartam, célpontok**

Célpont karakternek miután varázslatot hoz létre Erőnlét (5+létrehozott varázslat szintje) próbát kell tennie. Sikertelenség esetén a célponton eluralkodik a Kábulat a sikertelenség mértékével egyenlő körre.

### Acélos elme

**Metamágia, gondolat**

**6. szint**

**Varázslás ideje: főcselekedet**

**Költség: 2**

**Időtartam: 1 perc**

**Növelhető hatások: erősség, időtartam, célpontok**

Célpont karakter hozzáadhatja a varázslat erősségét a mágiaellenállásához.

### Ichorhályog

**Metamágia, gondolat**

**6.szint**



**Varázslás ideje:** teljes kör

**Költség:** 4

**Időtartam:** 1 óra

**Növelhető hatások:** erősség, időtartam, célpontok száma, próba célszáma

A célpont csak akkor képes varázsolni, ha a sikeres Intelligencia + Mágiaelmélet (5 + a létrehozni kívánt varázslat szintje) próbát dob.

### Sorsfordulat

**Metamágia, gondolat**

**10. szint**

**Varázslás ideje:** változó

**Költség:** 20+befoglalt varázslat teljes költsége

**Időtartam:** a feltétel teljesüléséig

**Növelhető hatások:** erősség, célpontok száma

A varázsló a Sorsfordulat létrehozásával együtt egy másik, személyt célzó, Betegségmágia, Halálmágia, Érzelemmágia, Gondolatmágia, Transzmutáció varázslatot is létrehoz, azt mintegy befoglalja a Sorsfordulatba. Komplex varázslatok esetében elég, ha legalább az egyik típus a listában szerepel. A befoglalt varázslat időtartama megváltozik: a varázsló meghatároz egy feltételt, amit a célpont hatalmában áll teljesíteni (pl. az, hogy a célpont addig béka marad, amíg egy hercegnő meg nem

csókolja nem számít ilyennek; de pl. az, hogy mindaddig béka marad amíg egy nő szája nem érinti, már igen), és a befoglalt varázslat időtartama addig tart, amíg a feltétel be nem teljesedik. A Sorsfordulat varázslási ideje megegyezik a befoglalt varázslat varázslási idejébe, de minimum egy teljes kör.

### Aetheresszencia készítése

**Metamágia, sík, tárgy**

**8. szint**

**Varázslás ideje:** 1 óra

**Költség:** 20 és 1 Ichor

**Időtartam:** végleges

**Növelhető hatások:** erősség, hatás időtartama és sebzése (a kettő együtt növekszik)

A varázslat együttállások alatt nem alkalmazható. A varázsló apránként Fariába enged egy kevés aethert, amelyet azon nyomban lepárol és folyékony aetheroldatot hoz létre. Az oldat elfogyasztója k6 Ép-t sebződik, 1 napig képtelen lesz varázsolni és képességekre Ichort költeni, de egyszersmind a gondolat és érzelemmágiára is immúnissá válik.

### Anyag teremtése

**Metamágia, transzmutáció**

**Változó**

**Varázslás ideje:** teljes kör

**Költség:** 4

**Időtartam:** 1 perc

**Növelhető hatások:** erősség, időtartam, teremtett anyag súlya

A varázslattal max. 1 kg anyag teremthető ichorból. A varázslat szintje a teremtett anyag fajtájától függ: nemtelen anyag teremtése 3. szintű varázslat. Fémek teremtése 5. szintű, nemesfémeké 8. szintű, drágaköveké pedig 10. szintű. Az így teremtett anyagok első ránézésre természetesnek tűnhetnek, de alaposabb vizsgálat (Érzékelés + Mágiaelmélet próba 8-as célszámra) megállapíthatja, hogy túl szabályosak és szennyeződésmentesek ahhoz, hogy valódiak legyenek. A teremtett anyag a varázsló által elképzelt konvex síkidom alakjában jön létre.

### Tárgyalkotás

**Transzmutáció, metamágia**

**Változó**

**Varázslás ideje:** teljes kör

**Költség:** 6

**Időtartam:** 1 perc

**Növelhető hatások:** erősség, időtartam, tárgyak száma, tárgyak súlya

A varázslattal egy max. 1 kg súlyú tárgy teremthető ichorból. A varázslat szintje a teremtett tárgyba foglalt anyagok fajtájától függ: ha a tárgy csak nemtelen anyagot tartalmaz a tárgyalkotás 3. szintű varázslat. Amennyiben a tárgy fémeket is tartalmaz, akár minimális mennyiségben is a varázslat 5. szintű, amennyiben nemesfémeket 8. szintű, drágakövek esetében pedig 10. szintű a varázslat. Az így teremtett tárgyak első ránézésre természetesen tűnhetnek, de alaposabb vizsgálat (Érzékelés + Mágiaelmélet próba 9-es célszámra) megállapíthatja, hogy túl szabályosak és szennyeződésmentesek ahhoz, hogy valódiak legyenek. A teremtett tárgy kinézetének és összetettségének csak a varázsló képzelete szab határt.

### **Ichor pajzs**

**Metamágia, transzmutáció**

**3. szint**

**Varázslás ideje:** reakcióként is alkalmazható kiegészítésként

**Költség:** 2

**Időtartam:** pillanat

**Növelhető hatások:** erősség, pajzsok száma

Egy tetszőleges pontban pár centiméter átmérőjű területen megszilárdul az ichor egy pillanatra. Az így teremtett pajzs egy fegyver vagy lövedék útját állva a varázslat erősségével megegyező Vért-et biztosít. Ahhoz, hogy a pajzs sikeresen útját állja egy támadásnak a varázslónak sikeres Érzékelés + Harctéri gyakorlat (9) próbát kell tennie.

### **Ichorszóttas**

**Metamágia, transzmutáció**

**6. szint**

**Varázslás ideje:** teljes kör

**Költség:** 5

**Időtartam:** 1 perc

**Növelhető hatások:** erősség, időtartam, célpontok száma, bónusz mértéke

Célpont karakter testét tetszőleges ruhaanyag borítja be eredeti ruhája alatt vagy fölött. Az Ichorszóttas +1 bónuszt ad bármely próbára, ahol a megjelenés előnyt jelenthet. A varázslat maximum +4 bónuszt nyújthat.

### **Álfal**

**Metamágia, fény, transzmutáció**

**7. szint**

**Varázslás ideje:** teljes kör

**Költség:** 4

**Időtartam:** 1 óra

**Növelhető hatások:** erősség, időtartam, illúziók



**száma, illúzió mérete, illúzió megtartó ereje**

A varázslat létrehoz egy lapos illúziót, aminek leghosszabb dimenziója maximum 2 méter. A varázsló átlát az illúzió és koncentrációval mozgatni is képes azt. Szemlélők sikeres Érzékelés (8), vagy ha gyanakodnak Érzékelés + Észlelés (8) próbával rájöhetnek, hogy amit látnak nem valóságos. A próba célszámát a mesélő megnövelheti, amennyiben az illúziót létrehozó játékos részletes leírást tud adni az illúzió kinézetéről (+1), és úgy ítéli meg, hogy a látvány az adott körülmények között hihető (+1). Az illúzió érintésre megszilárdul és 10 kg-nyi súlyt képes fenntartani, vagy ekkora erőnek ellenállni. A varázsló egy koncentráció cselekedettel kijelölhet Intelligenciája számú (min. 1) célpontot, akit az illúzió ellenállás nélkül átenged a következő körben.

### **Hangoskép**

**Hang, fény**

**5. szint**

**Varázslás ideje:** teljes kör

**Költség:** 4

**Időtartam:** 1 perc

**Növelhető hatások:** erősség, időtartam, illúziók száma, illúziók mérete

A varázslat létrehoz egy maximum 2 köbméteres, tet-





szőleges kinézetű, hang kiadására is képes illúziótestet. Az illúziótesten egyedül a varázslat létrehozója képes átlátni. Ha a varázsló egy konkrét személy hangját próbálja meg leutánozni, ahhoz vagy ismernie kell a hangot korábról, vagy a varázslatot megelőzően legalább három körig tanulmányoznia kell azt. Ezt követően sikeres Karizma + Hangutánzás (7) próbával elérhető, hogy a teremtett hang hihetően utánozza a kívánt hangforrást. A varázslat létrehozásakor meghatározott mozgásokat és hangokat az illúzió az időtartam lejártáig ismétli, de ezeket a varázsló koncentrációval megváltoztathatja. Szemlélők sikeres Érzékelés (8) vagy ha gyanakodnak Érzékelés + Észlelés (8) próbával rájöhetnek, hogy egy illúzióval állnak szemben. A próba célszámát a mesélő megnövelheti, ha az illúziót létrehozó játékos részletes leírást tud adni az illúzió kinézetéről (+1), vagy ha a látvány az adott körülmények között hihető (+1).

### Beszédes látvány

Hang, fény, gondolat

7. szint

Varázslás ideje: teljes kör

Költség: 6

Időtartam: 1 perc

Növelhető hatások: erősség, időtartam, illúzió mérete, illúziók száma

A varázslat létrehoz egy maximum két köbméteres, tet-szőleges kinézetű, hang kiadására is képes illúziótestet. Az illúziótesten egyedül a varázslat létrehozója képes átlátni. Ha a varázsló egy konkrét személy hangját próbálja meg leutánozni, ahhoz vagy ismernie kell a hangot korábról, vagy a varázslatot megelőzően legalább három körig tanulmányoznia kell azt. Ezt követően sikeres Karizma + Hangutánzás (7) próbával elérhető, hogy a teremtett hang hihetően utánozza a kívánt hangforrást.

A varázslat létrehozásakor a varázsló meghatározhatja az illúzió célját (pl. az értelmes lények elijesztése, elhitetni egy börtönőrrel, hogy a varázsló még mindig a cellában tartózkodik, stb.) és az illúzió legjobb képességei szerint megpróbál megfelelni ennek a feladatnak: az illúzió Intelligenciája és Karizmája -1 és nem rendelkezik ismeretekkel. Általános ismeretei a varázslóéval egyeznek. Körönként 20 méternyi mozgásra képes és nem hatolhat át átlátszatlan anyagokon.

Szemlélők sikeres Érzékelés (8) vagy ha gyanakodnak Érzékelés + Észlelés (8) próbával rájöhetnek, hogy egy illúzióval állnak szemben. A próba célszámát a mesélő megnövelheti, ha az illúziót létrehozó játékos részletes leírást tud adni az illúzió kinézetéről (+1), vagy ha a látvány az adott körülmények között hihető (+1).

## Fény-lény

Hang, fény, érzélem és gondolat

9. szint

Varázslás ideje: 2 kör

Költség: 7

Időtartam: 1 perc

**Növelhető hatások: erősség, időtartam, illúzió mérete, illúziók száma**

A varázslat létrehoz egy maximum két köbméteres, tetszőleges kinézetű, hang kiadására is képes illúziótestet. Az illúziótesten egyedül a varázslat létrehozója képes átlátni. Ha a varázsló egy konkrét személy hangját próbálja meg leutánozni, ahhoz vagy ismernie kell a hangot korábbról, vagy a varázslatot megelőzően legalább három körig tanulmányoznia kell azt. Ezt követően sikeres Karizma + Hangutánzás (7) próbával elérhető, hogy a teremtett hang hihetően utánozza a kívánt hangforrást.

A varázsló meghatározhat egy személyiséget, amelyet mintázhat saját magáról vagy, ha sikeres Intelligencia + Lélektan (10) próbát tesz, olyan személyről, akit jól ismer. Ezt követően a varázsló meghatározhatja az illúzió célját (pl. az értelmes lények elijesztése, elhitetni egy börtönőrrel, hogy a varázsló még mindig a céljában tartózkodik stb.) és az illúzió legjobb képességei szerint megpróbál megfelelni ennek a feladatnak: az illúzió Intelligenciája és Karizmája annyi, mint a mintául szolgáló személy Intelligenciája és Karizmája, és rendelkezik az adott személy Meggyőzés, Mellébeszélés, Sárm és Előadás ismeretével. Körönként 20 méternyi mozgásra képes és nem hatolhat át olyan anyagokon, amelyeken a fény sem képes áthatolni. Az illúzió ezen a célon túl nem rendelkezik saját motivációval, ugyanakkor képes improvizálni, vagy a körülmények változására reagálni, hogy minél jobban megfeleljen az eredi célnak, vagy hogy legjobb tudása szerint segítse a varázslót.

Szemlélők sikeres Érzékelés (8) vagy ha gyanakodnak Érzékelés + Észlelés (8) próbával rájöhetnek, hogy egy illúzióval állnak szemben. A próba célszámát a mesélő megnövelheti, ha az illúziót létrehozó játékos részletes leírást tud adni az illúzió kinézetéről (+1), és úgy ítéli meg, hogy a látvány az adott körülmények között hihető (+1).

## Mennydörgés

Hang, természet

6.szint

Varázslás ideje: főcselekedet

Költség: 5

Időtartam: pillanat

**Növelhető hatások: erősség, érintett terület mérete**

A varázslat elszabadít egy mennydörgést, amely hátra



lőki az útjában állókat. 5 méteren belül tartózkodóknak Erőnlét (3+varázslat erőssége) próbát kell dobniuk, amit, ha elvétenek a vétés mértékével egyező métert löködnek hátra és földre kerülnek. A varázslat sebzése 2 méternyi hátralökődésenként k6, felfelé kerekítve. A sebzés egy Ügyesség + Akrobatika (hátralökődés mértéke méterben) próba sikerességének mértékével csökkenthető, ám balsiker esetén a sebzés megduplázódik.

## Gyógyítás dala

Hang, élet

4.szint

Varázslás ideje: 1 perc

Költség: 3

Időtartam: végleges

**Növelhető hatások: erősség, gyógyítás mértéke**

A varázsló előad egy dalt. A dalt végighallgató minden élőlény 1 Ép-t gyógyul.

## Túlvilági beszéd

Hang, halál

7.szint

Varázslás ideje: teljes kör

Költség: 15

Időtartam: 1 perc

**Növelhető hatások: erősség, időtartam, célpontok száma**

Célpont holttesthez vagy maradványhoz kötődő lélek szellemalakban megidéződik a varázsló előtt. A szellem képes beszélni, de mást nem cselekedhet.

### Fertőző dallam

Hang, betegség

Változó, min. 6

Varázslás ideje: 3 kör

Költség: 4 + a Rontás költsége

Időtartam: végleges

**Növelhető hatások: lásd a Rontás varázslatot**

A varázsló előad egy dalt és mindenkinek a szervezettét, aki a dalt hallja, megtámadja egy Rontás. A varázslat pontos költségének és hatásainak a meghatározása a Rontás varázslat leírása szerint történik.

### Érzelmek húrjai

Hang, érzelem

4.szint

Varázslás ideje: teljes kör

Költség: 6

Időtartam: dal hossza + 1 perc

**Növelhető hatások: erősség, időtartam**

Mindenki, aki a dalt hallja a varázsló által kiválasztott érzelem hatása alá kerülhet. Az időtartam alatt a célpont egyetlen motivációja lesz ez az érzelem. Az érzelmek irányát a varázsló nem határozhatja, bár a dal segítségével megpróbálhatja befolyásolni.

### Dallal írt érzelmek

Hang, érzelem

6.szint

Varázslat ideje: teljes kör

Költség: 8

Időtartam: dal hossza + 1 perc

**Növelhető hatások: erősség, időtartam, érzelmintázatok száma**

A varázsló előad egy dalt. A varázslat a hallgatóság tagjaiban elültet egy érzelmintázatot egy tetszőleges tárggyal, fogalommal, személlyel stb. kapcsolatban.

### Zavarodottság dala

Hang, gondolatok

5.szint

Varázslás ideje: főcselekedet

Költség: 5

Időtartam: dal hossza + 1 perc

**Növelhető hatások: erősség, időtartam**



Aki a dalt hallja az időtartam végéig megzavarodik, jelentős hátrányba kerül (-10 KT, TávT és Max. Vé) és pusztán sikeres Lelkierő (7) próbát követően tudja felidézni, hogy hol van, mit és miért csinál éppen. Az áldozatok a próbát körönként megismételhetik.

### Álom dala

Hang, gondolatok

6.szint

Varázslás ideje: 1 kör

Költség: 4

Időtartam: dal hossza + 1 perc

**Növelhető hatások: erősség, időtartam**

A varázsló előad egy dalt és mindenki, aki a dalt hallja mágikus kómába merül. Az időtartam lejártával a célpontok alszanak tovább, bár felébreszthetők.

### Vészfény

Fény, természet

3.szint

Varázslás ideje: kieg. cselekedet

Költség: 1

Időtartam: 1 kör

**Növelhető hatások: erősség, időtartam, veszélyérzékelés távolsága, fények száma**



Fény gyullad célpont helyen. A fényt a varázsló szabad cselekedettel mozgathatja. A fény 10 méteren belül normális látási viszonyokat biztosít és színe a fehértől a vörösig terjedhet, annak függvényében, hogy 100 méteren belül tartózkodnak-e olyan lények vagy léteznek-e olyan körülmények, amelyek veszélyt jelentenek a fény létrehozójára. Pl. egy elhalt, kidőlni készülő fa még nem színezi el a fényt, egy álcázott csapda vagy lesben álló útonálló viszont igen.

### Gyógyító fény

Fény, élet

5.szint

Varázslás ideje: teljes kör

Költség: 3

Időtartam: 1 perc

Növelhető hatások: erősség, időtartam, terület mérete, gyógyulás mértéke

Meleg sárga fény világít be egy 10 méter átmérőjű területet. Minden élőlény, aki 1 percen keresztül ezen a területen tartózkodik 1 Ép-t gyógyul.

### Diagnózis

Fény, élet

6. szint

Varázslás ideje: 1 perc

Költség: 2

Időtartam: pillanat

Növelhető hatások: erősség

A varázsló "átvilágít" egy célpont élőlényt azért, hogy felderítse milyen egészségi állapotban van. sikeres Érzékelés + Orvoslás (10) próbával, a próba sikerességével egyező évre visszamenőleg, pontosan képes lesz megmondani, hogy a célpontnak milyen, akár szabad szemmel nem látható, sérülései és betegségei voltak, illetve hatottak e a testére (tehát érzelem és gondolatmágiát nem tud diagnosztizálni a varázslat) varázslatok. Ha a varázsló ismeri az adott varázslatot, akkor a varázslat annak pontos fajtáját is beazonosítja, egyébként csak a típusát tudja beazonosítani. A varázsló az ismeretpróbához hozzáadhatja a varázslat erősségét.

### Rejtőzés

Fény, élet

6.szint

Varázslás ideje: főcselekedet

Költség: 2

Időtartam: 1 kör

Növelhető hatások: erősség, időtartam, célpontok száma, célpont mérete

A célpontot, amelynek leghosszabb dimenziója max. 2 méter lehet, kikerüli a látható fény, közönséges szem számára láthatatlanná téve őt. A célpont megvakul, mivel az ő szemét is elkerüli a fény. A varázslat időtartama alatt a célpont folyamatosan tudatában lesz annak, hogy 100 méteres körzetén belül milyen életformák találhatóak, beleértve azok hozzávetőleges irányát és távolságát. Ennek köszönhetően, ha a varázslat időtartama alatt harcba bocsátkozik, a Harc vakon módosítói helyett a Jelentős hátrány harcérték módosítóit szenved el (-10 KT, Vé, TávT). Láthatatlanul lopódzva a célpont Lopakodás próbájához az Ügyessége dupláját (min. +2), de még vétés esetén sem lepleződik le teljesen, hisz a megfigyelők csak az általa keltett zajra figyelnek fel, azt továbbra sem látják, hogy ő hol tartózkodik.

### Fénylő érzelmek

Fény, érzelem

4.szint

Varázslás ideje: teljes kör

Költség: 6

Időtartam: 1 perc

Növelhető hatások: erősség, időtartam

Tetszőleges helyen kigyullad egy tetszőleges színű és alakú nagyjából 1 méter átmérőjű fény. Aki a fényt látja a varázsló által kiválasztott érzelem hatása alá kerülhet. Az időtartam alatt a célpont egyetlen motivációja lesz

ez az érzelem. Az érzelmek irányát a varázsló nem határozhatja meg, bár a fény kinézetével megpróbálhatja befolyásolni.

### Délibáb

Természet, érzelem

6.szint

Varázslás ideje: 1 perc

Költség: 4

Időtartam: 1 óra

Növelhető hatások: erősség, időtartam, terület mérete

A varázsló kijelöl egy maximum 10 méter átmérőjű területet. Mindenki, aki ezt a területet látja készzetést érez, hogy a területre lépjen, ha pedig ott tartózkodik ragaszkodik az ott maradáshoz.

### Növesztés

Természet, élet

2.szint

Varázslás ideje: 1 perc

Költség: 2

Időtartam: végleges

Növelhető hatások: erősség, célpontok száma, növesztés hossza

Célpont növény 1 hónapot növekszik és érik. A növesztés a növény számára ideális körülményeket (fény, hőmérséklet, nedvesség) teremt, az így növesztett növények fajtájuk ideális példányai lesznek. Sajnos a varázslat mellékhatásaként a beteges lesz és folyamatos és gondos ápolást igényel.

### Burjánzás

Természet, élet

2.szint

Varázslás ideje: Főcselekedet

Költség: 2

Időtartam: 1 kör

Növelhető hatások: erősség, időtartam, terület mérete, területek száma

Egy maximum 10 méter átmérőjű területen vad burjánzásba kezd a növényzet, hogy aztán 1 kör után sorvadásnak is induljon. A burjánzás ideje alatt a területen a karakterek Mozgása megfeleződik, és harcolni is csak a harc kis helyen (-5 KT, -10 Vê) szabályai szerint lehet, valamint az Akrobatika próbák célszámához is +3 járul. Amennyiben a varázsló sikeres Lelkierő (6) próbát tesz a burjánzó növényzet engedelmesen félrehúzódik az útjából, és őrá nem vonatkoznak a módosítók.



### Öregítés

Természet, élet

3. szint

Varázslás ideje: 1 perc

Költség: 2

Időtartam: végleges

Növelhető hatások: erősség, célpontok száma, öregítés hossza

Célpont állat, bestia vagy ichorszülte bestia 1 hónapot öregszik. Az öregítés az állat számára ideális körülményeket (hőmérséklet, táplálék) teremt, az így öregített állatok fajtájuk ideális példányai lesznek. Sajnos a varázslat mellékhatásaként, az állat a továbbiakban betegesebb lesz fajtársainál, és a vadonban is rosszabbul boldogul.

### Sorvasztás

Természet, halál

4.szint

Varázslás ideje: teljes kör

Költség: 6

Időtartam: 1 óra

Növelhető hatások: erősség, időtartam, terület mérete

Célpont maximum 10 méter átmérőjű területen elpusztulnak a növények. A fűfélék pár másodperc alatt elsor-

vadnak, a bokroknak ehhez percekre van szüksége, de egy óra alatt a legnagyobb fák is elkorhadnak és kidőlnek. Az állatok és egyéb lélekkel rendelkező élőlények a varázslat megkezdését követően enyhe rosszullétet éreznek és a zavaró hátrányba (-5 KT, TávT, Vê) kerülnek. Komolyabb sérülést csak hosszabb tartózkodással szerezhetnek, még hozzá 10 percenként 1 Ép-t sérülnek.

## Állati empátia

Természet, érzelmek

4. szint

Varázslás ideje: kieg. cselekedet

Költség: 3

Időtartam: 1 perc

Növelhető hatások: erősség, időtartam, célpontok száma

A varázsló egy koncentráció cselekedettel teljes pontossággal meg tudja mondani, hogy célpont állat milyen érzelmeket él meg éppen, és mit tervez. Az állat a varázslat időtartama alatt barátilag viselkedik a varázslóval.

## Állati érzelmek

Természet, érzelmek

5.szint

Varázslás ideje: főcselekedet

Költség: 4

Időtartam: 1 perc

Növelhető hatások: erősség, időtartam, célpontok száma

Célpont állaton eluralkodik egy kiválasztott érzelem. Az időtartam alatt a célpont egyetlen motivációja lesz ez az érzelem.

## Riasztás

Természet, gondolatok

2.szint

Varázslás ideje: teljes kör

Költség: 3

Időtartam: 1 nap

Növelhető hatások:erősség, időtartam, terület mérete, célpontok száma, események száma

A varázsló kijelöl egy 10 méter átmérőjű területet és meghatároz egy eseményt (kinyílik az ajtó, napfény éri a területet). Amennyiben az esemény a kijelölt területen megtörténik, a varázslat célpontja tudatában lesz ennek. Ha az esemény bekövetkeztekor a célpont nincs eszméleténél, a mesélő joga eldönteni, hogy eszméletére tér e (pl. közönséges alvásból felébred a célpont, mágikus kómából csak akkor, ha a riasztás erőssége meghaladja a mágikus kóma erősségét).

## Összefonódás

Természet, gondolatok

6.szint

Varázslás ideje: teljes kör

Költség: 5

Időtartam: 1 perc

Növelhető hatások: erősség, időtartam

A varázsló és célpont állat elméje összefonódik. A varázslat fenntartása folyamatos koncentrációt igényel, a varázsló közben mást nem cselekedhet. A varázsló gondolatokat ültethet el az állat elméjében, de természetesen csak olyanokat, amelyek megértésére az állat képes. Ezen túl a varázsló az állat érzékszerveit használja, de a koncentrációt olyankor kell elkezdenie, amikor még saját érzékszerveivel látja az állatot, és közben a saját érzékszerveit nem használhatja.

## Értelemre ébresztés

Természet, gondolatok

10.szint

Varázslás ideje: 1 perc

Költség: 20

Időtartam: 1 nap

Növelhető hatások: erősség, időtartam, célpontok száma

Célpont állat Intelligenciája a varázsló Intelligenciája-2 lesz. Az állat érzelmei és emlékei nem változnak. Személyiségében némileg a varázslóhoz hasonul: azon dolgokhoz, melyekről korábban kívül estek felfogóképességén a varázslóéhoz hasonló lesz a hozzáállása.

## Mennykő

Természet, elemek

5. szint

Varázslás ideje: főcselekedet

Költség: 3

Időtartam: pillanat

Növelhető hatások: erősség, célpontok száma, sebzés

A célpontra, ha szabad ég alatt tartózkodik, sistergő plazmából álló mennykő csap le az égből. A részleges takarás (pl. fák koronája) nem jelent védelmet a varázslat ellen. A célpont sikeres Érzékelés + Akrobatika (12) próbával kitérhet a mennykő elől. A mennykő k6 sebzését okoz, és 4 sebzés pontonként kötelező Ép veszteséget okoz.

## Transz

Természet, transzmutáció

2. szint



**Varázslás ideje:** teljes kör

**Költség:** 5

**Időtartam:** 1 nap

**Növelhető hatások:** erősség, időtartam, célpontok száma

Célpont biológiai funkciói lelassulnak, köztük mozgása és gondolkodása is. A varázslat időtartama alatt csak lassú mozdulatokra képes, és a körülötte történő dolgokat is csak korlátozottan képes érzékelni (Érzékelése -4). Ugyanakkor csak korlátozottan érzékeli a hideget, jobban tűri a meleget és nincs szüksége élelemre és vízre. A transzból az időtartam lejárta előtt csak sikeres Lelkierő (6) próbával képes.

## Kéreg

**Természet, transzmutáció**

**3.szint**

**Varázslás ideje:** kieg. cselekedet

**Költség:** 4

**Időtartam:** 1 perc

**Növelhető hatások:** erősség, időtartam, célpontok száma, Vért bónusz

Célpont bőre megkeményedik, kéregszerű merevvértként ölelve őt körül és +1 Vért-et biztosít. A Kéreg Súlya +1 minden 3 Vért után (lefelé kerekítve).

## Fiatalítás

**Élet, halál**

**7. szint**

**Varázslás ideje:** 1 perc

**Költség:** 2

**Időtartam:** 1 nap

**Növelhető hatások:** erősség, időtartam, célpontok száma, fiatalított évek száma

Célpont személy 1 évet fiatalodik. Az elszenvedett sérülések nem gyógyulnak be, elvesztett végtagok nem regenerálódnak, pusztán a fiatalság külsőleges jellemzői jelennek meg ismét. Az időtartam lejártával a célpont 1 perc alatt látványosan visszaöregszik eredeti életkorára.

## Öncsonkítás

**Élet, halál**

**9. szint**

**Varázslás ideje:** reakcióként is használható főcselekedet

**Költség:** 6

**Időtartam:** végleges

**Növelhető hatások:** erősség, célpontok száma, gyógyítás (és sebzés) mértéke

A varázslat célpontja csak olyan személy lehet, aki a varázslat létrehozását megelőző körben Ép veszteséggel

járó sérülést szenvedett. A célpont 1 Ép-t gyógyul, míg egy másik karakter - amennyiben az elvétí mágiaellenállását - ugyanennyit sebződik. Ha a második karakter sikeresen ellenáll a varázslatnak, annyszor k6-t sebződik, ahány Ép-t a varázsló az első célponton gyógyított.

### Feltámasztás

Élet, halál

10. szint

Varázslás ideje: 10 perc

Költség: 40 és 2 Ichor

Időtartam: végleges

Növelhető hatások: erősség, célpontok száma

A varázslathoz egy 5 napnál nem régebbi holttestre van szükség. A holttestbe visszazáll a lélek és feltámad. Sérülései meggyógyulnak, testrészei és szervei visszanőnek.

### Reanimáció

Élet, halál

2. szint

Varázslás ideje: teljes kör

Költsége: 3

Időtartam: 1 perc

Növelhető hatások: erősség, időtartam, célpontok száma

A varázslat feltétele, hogy a varázsló lásson, vagy más módon érzékeljen egy holttestet. A holttest mozogni kezd és követi a varázsló egyszerűbb utasításait, a lehető legközvetlenebb módon, függetlenül az akadályoktól és veszélyektől. A reanimált holttestek immúnisak az érzelem és gondolat mágiára, és amennyiben nem kapnak feladatot a létrehozójuktól mozdulatlaná válnak.

A reanimált holttest fizikai tulajdonságai a holttest méreteitől és állapotától függenek, de az átlagos fizikai tulajdonságokkal rendelkező ember reanimált holttestének értékei a könyv végén megtalálhatók.

### Ösztönös élőholt teremtése

Élet, halál, érzelem

4. szint

Varázslás ideje: teljes kör

Költsége: 5

Időtartam: 1 perc

Növelhető hatások: erősség, időtartam, élőholtak száma

A varázslat feltétele, hogy a varázsló lásson, vagy más módon érzékeljen egy holttestet. A varázslat létrehoz egy ösztönös élőholtat, amely cselekedeteit egyetlen meghatározó érzelemmintázat irányítja. Ezt az érzelem-



mintázatot és annak tárgyát a varázsló határozza meg. Pl. a legyőzhetetlen éhség irányulhat egyetlen célpont, célpontok egy könnyen körül határolható csoportja (hiszen az élőholtak csak nagyon limitált intelligenciája van) vagy éppen minden élőlény ellen. Az ösztönös élőholt fizikai tulajdonságai a holttest állapotától függenek, de az átlagos ösztönös élőholt értékei a könyv végén megtalálhatók.

### Tudatos élőholt teremtése

Élet, halál, érzelem, gondolat

8. szint

Varázslás ideje: 1 perc

Költsége: 6

Időtartam: 1 perc

Növelhető hatások: erősség, időtartam, élőholtak száma

A varázslat feltétele, hogy a varázsló lásson, vagy más módon érzékeljen egy holttestet. A varázslat létrehoz egy komplex gondolati és érzelemvilággal rendelkező tudatos élőholtat. Bár az élőholt átlagos intelligenciával rendelkezik, de nem rendelkezik lélekkel, sem emlékekkel egy korábbi életből. Az így létrehozott élőholt soha nem támad létrehozójára. Az tudatos élőholt fizikai tulajdonságai a holttest állapotától függenek, de az átlagos tudatos élőholt értékei a könyv végén megtalálhatók.



## Lélekkel rendelkező élőholt teremtése

Élet, halál, érzelem, gondolat

10.szint

Varázslás ideje: 1 perc

Költség: 10

Időtartam: 1 perc

Növelhető hatások: erősség, időtartam, élőholtak száma

A varázslat feltétele, hogy a varázsló lásson, vagy más módon érzékeljen egy holttestet. Ha a holttest kevesebb, mint 5 napos, a varázslat során a testhez eredetileg tartozó lélek száll vissza a testbe. Ha a test több, mint 5 napos a varázslat létrehozásához egy test nélküli lélekre is szükség van. A varázslat egy holttesthez láncol egy lelket és létrehoz egy komplex gondolati és érzelmvilággal rendelkező élőholtat. Az élőholt rendelkezni fog az elhunyt lélek emlékeivel és ismereteivel. A varázslatnak a lelkek megpróbálhatnak ellenállni. A lélekkel rendelkező élőholt fizikai tulajdonságai a holttest állapotától függenek, de az átlagos lélekkel rendelkező élőholt értékei a könyv végén megtalálhatók.

## Vérmező

Élet, halál, sík

7.szint

Varázslás ideje: felrajzolás ideje

Költség: 6

Időtartam: 1 nap

Növelhető hatások: erősség, időtartam, terület mérete, körönkénti sebzés

A varázslat megjelöl egy 10 méter átmérőjű területet és kiválaszt egy élőlényfajtát (ember, medve, démon stb.). A faj tagjai a területen körönként 1 Ép-t veszítenek, a varázslat létrehozóját kivéve.

## Méregféreg

Élet, betegség

Változó

Varázslás ideje: teljes kör

Költség: 5

Időtartam: 1 nap

Növelhető hatások: erősség, időtartam, támadások száma

A varázsló létrehoz egy homunkuluszt, aminek leghoszszabb dimenziója a hüvelyk és a tenyér közé esik, és kinézete tetszőleges. A lény megéri az egyszerű parancsokat, gondolatai, érzelmei nincsenek, és csak a varázslónak engedelmeskedik. A méregféreg a létrehozását követő körben képes magába fogadni egy Rontás varázslatot, amelyet a varázslónak szintén létre kell hoznia. A következő értékekkel rendelkezik: Ké 0, KT: 15, Max.



Vé: 65, Ép: 4, Mozgás 15, Lopózás 5. A homunkulusz akár a függőleges és sima felületeken is meg tud kapaszkodni és haladni. Sikeres támadás esetén a méregféreg áldozata a Rontás célpontja lesz. A méregféreg 1 sikeres támadás után elpusztul.

## Fájdalomcsillapítás

Élet, érzelem

4.szint

Varázslás ideje: kieg. cselekedet

Költség: 2

Időtartam: végleges

Növelhető hatások: erősség, célpontok száma, viszsanyert Vé mértéke

A célpont aktuális Vé-je 1k6-tal nő.

## Altatás

Élet, gondolat

7.szint

Varázslás ideje: főcselekedet

Költség: 5

Időtartam: 1 perc

Növelhető hatások: erősség, időtartam, célpontok száma

A célpont kómába kerül, amit az időtartam lejártával természetes alvás vált fel.

Vért-et biztosít.

### Állattá változtatás

Élet, transzmutáció

10. szint

Varázslás ideje: teljes kör

Költség: 10 és 1 Ichor

Időtartam: 1 óra

Növelhető hatások: erősség, időtartam, célpontok száma

Célpont személy embernél nem nagyobb közönséges állattá változik. A célpont mágiaellenállásra jogosult. Állat alakban a célpont megőrzi Intelligenciáját, Lelkierjét és Mágiaellenállását, de nem képes beszélni, mágiát, vagy képességeket használni, és fizikális képességeit is az adott állat tulajdonságai határozzák meg.

### Kínokozás

Halál, érzelem

4.szint

Varázslás ideje: kieg. cselekedet

Költség: 1

Időtartam: végleges

Növelhető hatások: erősség, célpontok száma

Célpont karakter akt VÉ-je annyival csökken amennyivel elvettette mágiaellenállását. Ha a VÉ veszteség eléri az 5-t a következő körben ismeretet vagy mágiát csak sikeres Lelkierő + Elmekontroll (10) próbával tud használni.

### Lélekcsapda

Halál, tárgymágia

8.szint

Varázslás ideje: 1 óra

Költség: 6

Időtartam: végleges

Növelhető hatások: erősség, célpontok száma

A varázslat célpontja egy 5 napnál nem régebbi holttest lehet. A holttesthez kötődő lélek egy tetszőleges tárgyba börtönözhető.

### Átok

Betegség, gondolat

6.szint

Varázslás ideje: teljes kör

Költség: 4

Időtartam: feltétel teljesüléséig

Növelhető hatások: erősség, célpontok száma, hatások száma, hatások mértéke

Célpont karakter egyik tulajdonsága -1-gyel csökken, vagy egy harcértéke -5-tel, esetleg egy cselekedet, illetve



### Gólemteremtés

Élet, gondolat

9.szint

Varázslás ideje: 1 óra

Költség: 30 és 1 Ichor

Időtartam: 1 nap

Növelhető hatások: erősség, időtartam, gólemek száma

A varázslat életet lehel egy megközelítőleg humanoid formájú szoborba, amely ezt követően mozgásra is képes. A gólemnek kizárólag a varázsló parancsait követi. Mozgása darabos és lassú, de igen strapabíró. Intelligenciája annyi, mint a varázsló Intelligenciája-3. A gólem fizikai tulajdonságai a szobor minőségétől függenek, de az átlagos gólem értékei a könyv végén megtalálhatók.

### Kövület

Élet, transzmutáció

7. szint

Varázslás ideje: reakcióként is használható kieg. cselekedet

Költség: 3

Időtartam: 1 perc

Növelhető hatások: erősség, időtartam, célpontok száma

Célpontjának bőre érdessé és kőszerűvé válik és +1



varázslat alkalmazása büntethető kő sebzéssel a célpont számára. A varázslat létrehozásakor varázslónak meg kell fogalmazni az átkot amelynek tartalmaznia kell egy feltételt, amelynek teljesülése feloldja az átkot. A feltétel lehet ugyan nehezen teljesíthető, de legalábbis elméletben teljesíthetőnek kell lennie. Például ez az átok: “Nyilad ne találjon célba addig, amíg színem elé nem hozod elsőszülött fiad szívét!” TávT csökkenést okoz.

### Analízis

**Érzelem, gondolat**

**6. szint**

**Varázslás ideje: 1 perc**

**Költség: 4**

**Időtartam: pillanat**

**Növelhető hatások: erősség, célpontok száma**

A varázsló részletes képet kap egy célpont élőlény alapvető személyiségéről, legfontosabb motivációiról, illetve, hogy rendelkezik-e valamilyen pszichés jellegű patológiával. A varázslattal egyszersmind az is felderíthető, hogy a célpontra hatott-e élete során bármikor Érzelem vagy Gondolat mágia. Ehhez a varázslónak sikeres Intelligencia + Mágiaelmélet (10) próbát kell dobnia. A próba célszáma a felderíteni kívánt varázslat leplezésének erősségével nő.

### Porlasztás

**Elemek, transzmutáció**

**4.szint**

**Varázslás ideje: főcselekedet**

**Költség: 4**

**Időtartam: végleges**

**Növelhető hatások: erősség, tárgyak száma, tárgyak súlya**

Célpont max. 1 kg súlyú nem mágikus tárgy apró szemű homokká esik szét.

### Ichoresszencia készítése

**Transzmutáció és tárgymágia**

**8.szint**

**Varázslás ideje: 1 perc**

**Költség: 10 és 1 Ichor**

**Időtartam: 1 hónap**

**Növelhető hatások: erősség, időtartam, kinyert**

**Ichor mennyisége**

A varázslat folyékony ichoroldatot hoz létre, amelynek elfogyasztása +1 akt Ichort biztosít.