

A játék alapja: a próbák

Az Ichor egy fantasy szerepjáték, amely keretek közé foglalt, kooperatív történetmesélés egy mágikus világban. A résztvevők közül egy mesélőként, a többiek játékosként vesznek részt. A mesélő megadja a történet kiindulópontját, és irányítja a képzelte világ szereplőinek reakcióit a játékosok döntéseire. A játékosok saját karakterük szemszögéből, annak világlátása, ambíciói és érzelmei alapján döntenek a cselekvéseikről. A történet a mesélő és a játékosok párbeszédéből formálódik. Ha például a mesélő azt közli, hogy sötét erdőben utazva haramiák tűnnek elő, a játékosok dönthetnek: harcolnak, elmenekülnek, tárgyalnak, megtévesztik a haramiákat, vagy akár szövetségre lépnek velük egy közös ellenség ellen. A szerepjáték varázsa, hogy a lehetőségeket csak a résztvevők képzelete korlátozza. Fontos különbség van a lehetőségek és a valószínűség között, amelyet a szabályok dobókockákkal szimulálnak. Például játékosok megpróbálhatják ugyan elriasztani a haramiákat, de sikerrel csak akkor járnak, ha a próbadozás során szerencsésük van.

Miközben Elvyra de Cea, udvarhölgy és elsőrangú zsebmetsző, a háztetőn rejtőzködve próbálja figyelni egy ellenséges tolvaj tevékenységét, a következő beszélgetés játszódik le a mesélő és Elvyra játékosa 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.

Próba

A karakterek kétes kimenetelű feladatait próbák segítségével döntjük el. Egy próba sikeres, ha a játékos k100-zal annyit vagy kevesebbet dob, mint a próba célszáma. A célszámot a próba során használt tulajdonságok, ismeretek és szakértelmek számszerű értéke határozza meg. Például az „Intelligencia + Kul-

túra (0)” próba azt jelenti, hogy a karakter Intelligenciájának és Kultúrájának összege adja a célszámot. Ha a dobás eredménye ennél kisebb, a próba sikeres. Hasonlóképpen, az „Ügyesség + Akrobatika (0)” esetében a célszám az Ügyesség és Akrobatika értékeinek összege. A próba után zárójelben megjelenő „(0)” azt jelzi, hogy a karakter sem előnyt, sem hátrányt nem kap. Az előnyökről és hátrányokról később lesz szó.

Elvyra próbája akkor lesz tehát sikeres, ha k100-al annyit, vagy kevesebbet dob, mint a karakterlapon szereplő Ügyesség és Akrobatika értékek összege, ami jelen esetben 67.

Elvyra játékosa egy piros és egy kék színű tízoldalú kockával dob, és eldönti, hogy a piros kocka eredménye fog a tízes helyiértékre, míg a kéké az egyes helyiértékre kerülni. A dobás eredménye 5 (a piros kockán) és 6 (a kék kockán), így a próba eredménye 56. Siker!

A játékban a próbák két tízoldalú, eltérő színű kockát használnak, amelyekkel a játékosok 1 és 100 közötti eredményt kapnak. Dobás előtt a játékosok eldöntik, melyik kocka jelöli az egyes, és melyik a tízes helyiértéket. Ha mindkét kocka 0-t mutat, az eredmény 100-nak számít.

A szerencsepróbák speciális esetet jelentenek, mivel ezeknél a karakter hozzáértése nem befolyásolja a siker esélyét. Ilyenkor a játékos a dobás eredményét egyszerűen a mesélő által meghatározott értékkel veti össze. Például egy 50-es szerencsepróbánál az 50 vagy annál kisebb dobás sikeres, míg a nagyobb eredmény sikertelen.

Ritkán, de előfordulhat, hogy a szabályok k100 helyett más típusú dobást írnak elő. Ilyenkor hatoldalú (k6) vagy tízoldalú (k10) kockákat kell használni, a szabálykönyv előírásai szerint.

A Siker Mértéke

Egy próba akkor sikeres, ha az eredmény nem haladja meg a célszámot, de két siker vagy két sikertelenség között nagy különbség lehet. Az Ichor ezt a különbséget a Siker Mértéke (SM) nevű értékkel fejezi ki. Egy sikeres próba SM-je a dobás tízes helyiértéke, amelyhez hozzáadódhatnak az előnyök, vagy levonódnak a hátrányok.

Elvyra próbájára 56-ot dobott, vagyis nem egyszerűen csak sikerült a próbája, de dobásával 5 SM-et is elért.

Sebzések és egyéb hatások

A próbák során azonban nem csak a Siker Mértékét

meghatározó kockán szereplő számnak van jelentősége. Valahányszor a cselekedetek pontos hatásainak meghatározásához a szabályok egy k5-ös vagy k10-es értékre hivatkoznak, ez nem más, mint a próbadozás egyes helyiértén szereplő szám, ahol a 0-ás érték 10-et jelent (k10), illetve annak fele, felfelé kerekítve (k5).

Előnyök és hátrányok

A próbák nehézségét a mesélő határozza meg, és ez az SM-ek formájában adódik hozzá a játékos eredményéhez vagy vonódik le abból. A dobás után a játékos kiszámítja az elért SM-eket, majd a mesélő által megadott módosítással állapítja meg a próba tényleges sikerességét.

Elvyra játékosja ugyan 5 SM-et ért dobásával, de mivel a mesélő szerint a feladat végrehajtása komoly kihívást jelent, így a tényleges eredmény meghatározásához -2 SM-et le kell vonnia, így megkapja a végeredményt: 3 SM.

A mesélő a nehézség meghatározásakor a feladatot 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 más nehézség meghatározása ajánlott.

Nehézség	Példák
+5 SM	Triviális feladat. Például Érzékelés+Észlelés próbával felfigyelni egy elrobogó lovasra.
+3 SM	Nagyon könnyű feladat. Például Intelligencia+Kultúra próbával felismerni egy népszerű táncot.
0	Kihívást jelentő feladat. Például Lelki-erő+Idomítás próbával megnyugtatni egy félénk pegazust.
-3 SM	Nehéz feladat. Például Erőnlét+Akrobatika próbával átugrani egy közel 8 méteres szakadékot.
-7 SM	Közel lehetetlen feladat. Például Ügyesség+Kézügyesség próbával röptében elkapni egy számszerű lövedéket.

A próbák nehézségét nem kizárólag a mesélő határozza meg, hanem a karakterek cselekedetei és képességei is befolyásolják módosítóikkal. Például egy karakter a *Mágus I* képesség birtokában +1 SM módosítót kap a varázslatpróbákhoz.

Módosítók többsége csak bizonyos cselekedetknél vagy képességek révén érvényesül, azonban minden karakter rendelkezik két alapvető passzív módosítóval, amelyek az ellenük irányuló támadások és varázslatok nehézségét befolyásolják:

Védő Módosító (VM): meghatározza, mennyire nehéz a karaktert támadásokkal eltalálni. A karakter eltalálásához a támadónak a VM-mel egyenlő SM-et „ki kell fizetnie”, ha erre nem képes támadása célt téveszt.

Mágiaellenállás (ME): azt mutatja, mennyire nehéz varázslatokkal hatni rá. Egyes varázslatok esetében a varázslónak a célpont ME-jével SM-et „ki kell fizetnie”, ha erre nem képes varázslata hatástalan lesz.

A Siker árnyalatai

Az Ichorban az SM nem csupán azt jelzi, hogy a karakter sikeresen teljesítette-e a feladatot, hanem egyfajta erőforrásként szolgál, amelyet a mesélő és a játékosok a kockadobások által meghatározott irányban, kreatívan használhatnak az események alakítására.

Miután a játékos a dobott sikerek számát a mesélő által meghatározott nehézséggel módosította, a végleges SM értéke mutatja, hogy cselekedete járulékos előnyöket hozott-e, és ha igen, milyen mértékben.

Az Ichorban a siker és a kudarc számos árnyalata létezik, a ragyogó diadaltól a megalázó bukásig. Az eredményt a szabályok az SM alapján határozzák meg az „igen, de” és „nem, és” megközelítések szerint. Ez az improvizáció hagyományaira épülő rendszer lehetőséget ad a mesélőnek és a játékosoknak arra, hogy a dobások keretein belül közösen és kreatívan formálják a történetet. A próba eredménye alapján a játék a siker hat különböző árnyalatát különbözteti meg.

Igen, és: Sikeres próba esetén a játékos a „felesleges” SM-eket elköltve nemcsak eléri célját, hanem azt látványos könnyedséggel és magabiztossággal teszi. Ilyenkor a karakter nemcsak az eredeti szándékát valósítja meg, hanem váratlan, kedvező mellékhatásokat is elér. Ezek az előnyök lehetnek mechanikai jellegűek – erről részletesen a következő szócikk szól –, vagy a történet alakulását befolyásoló események, ahogy az alábbi példa mutatja.

Elvyra játékosja bejelenti, hogy összesen 3 extra SM-et ért el a próbán. A mesélő úgy dönt, hogy mivel Elvyra lenyűgöző könnyedséggel ugrál háztetőről háztetőre, még arra is marad lélekjelenléte, hogy előre gondolkodjon. Ennek köszönhetően észrevesz egy rövidebb útvonalat, amelyen a menekülő tolvaj elé vághat.

Igen: Ha a játékos pontosan annyi SM-et ér el a dobásával, amennyi a próba nehézsége volt, akkor „zéró sikerrel” beszélünk. Ilyenkor a karakter eléri a célt, de semmilyen további előnyre nem tesz szert.

Az előző példánál maradva, tegyük fel, hogy Elvyra próbájának eredménye 26 lett, és a dobott SM-je 2-es, akkor összességében 2 SM-t sikerült elérnie. Mivel a próba nehézsége -2 SM volt, így a végeredmény egy „zéró siker”

lesz. Ez azt jelenti, hogy Elvyra sikeresen lépést tart a menekülő tolvajjal, háztetőről háztetőre szökkenve, de semmilyen további előnyre nem tesz szert.

Igen, de: Ha a játékos a próba célszáma alatt dob, de 1, 2 vagy 3 SM-mel kevesebbet ér el, mint amennyire a próba nehézségének kifizetéséhez szükséges lenne, akkor a karakter még mindig eléri az eredeti célt, de egy nem várt komplikációval kell szembenéznie. Ez a komplikáció lehet mechanikai jellegű, például a következő próbán megnövekedett nehézséget jelenthet, vagy történeti szempontból hatással lehet a cselekedetek alakulására.

Tegyük fel, hogy Elvyra próbájának eredménye 16, vagyis csak 1 SM-et ér el, míg a próba nehézsége -2 SM. A mesélő úgy dönt, hogy Elvyrának sikerül ugyan lépést tartania a menekülő tolvajjal, de miközben háztetőről háztetőre szökken több cserépdarabot is az alatt sétáló emberek nyakába rúg. A dühös kiabálásra felfigyelnek a környéken őráratkozó városőrök, és Elvyra nyomába erednek.

Nem, de: Ha a játékosnak sikerül a célszám alatti értéket dobnia a próbáján, de több mint 3-mal kevesebb SM-et ér el, mint a próba nehézsége, akkor a karakter ugyan nem éri el az eredeti célját, de a próbája eredményeként vagy egy fokkal közelebb kerül annak teljesítéséhez, vagy valamilyen nem várt, de előnyös komplikáció következik be.

Elvyra próbájának eredménye 06, ráadásul ezúttal a menekülő tolvaj a palotanegyed házai felé vette az irányt. Errefelé messzebb állnak egymástól a házak így a mesélő úgy dönt, hogy a próba nehézsége -4. Így Elvyra több, mint 3 SM-mel elvétí próbáját. Két palota közti halált megvető ugrás közben megcsúszik a lába és kis híján lezuhan. Mire sikerül visszanyernie egyensúlyát a tolvaj meglógott. Ugyanakkor, nyugtatja meg a mesélő Elvyra játékosát, elég sokáig sikerült a tolvaj nyomában maradnia ahhoz, hogy szinte biztos legyen benne, hogy a tolvaj merre tart.

Nem: Ha a játékosnak nem sikerül a célszám alá dobnia, de a dobott szám kevesebb, mint 30-cal haladja meg a célszámot (vagyis a Sikertelenség mértéke kevesebb, mint 3) úgy a karakternek nem sikerül végrehajtania a feladatot, ami akár igen kedvezőtlen helyzetbe is hozhatja, de legalább elkerüli a további komplikációkat.

Elvyra próbájának eredménye 73, így próbája sikertelen. Rövid loholás után elszámítja egy ugrás ívét, és csak nagy nehézségek árán sikerül megkapaszkodnia a szomszédos ház ereszében. Vissza küzdí ugyan magát a háztetőre, de a tolvaj időközben meglép.

Nem, és: Ha a karaktert végképp elhagyja a szerencséje és dobott értéke legalább 30-cal meghaladja a célszámot, igazi balsikerről beszélhetünk. Ilyenkor katasztrofális bukásának következményeivel még sokáig bírkózni fog a játék során.

Elvyra próbája szörnyen sikerül, ugyanis 99-et dob. Dőnyertes fejest ugrik a szemközti ház felső emeletének ablakán keresztül. Hangos és fájdalmas puffanással landol egy vacsorához készülődő család asztalán. A család fő mérgesen felkapja a bicskáját az asztról...

Óvatoskodás

Ahogy az eddigiekből is látszik a karakterek hozzáértése - amit a karakterlapon szereplő értékek fejeznek ki - és a feladat nehézsége bonyolult kapcsolatban áll egymással. Ahhoz, hogy egy karakter *igen*, és eredményt érjen el nem elegendő a célszám alatt dobnia, de több sikert - magasabb SM-et - kell szereznie, mint amennyi a feladat nehézsége volt. Ugyanakkor, ha az alapos előkészületek, a karakter képességei vagy egyszerűen csak a feladat alapvető könnyűsége miatt, a próba kimondottan egyszerű, attól csak a lenyűgöző siker esélye nő, a sikertelenségé nem csökken. Ez különösen a kevésbé hozzáértő karaktereket hozza hátrányos helyzetbe.

Ennek ellensúlyozására megpróbálhatnak óvatosan hozzáállni a feladathoz. Valahányszor a próba nehézsége pozitív szám a játékos dönthet úgy, hogy „óvatosan” áll a próbához és az SM-ekből inkább a célszámát növeli. Minden így átváltott SM után a célszám +10-zel nő. Ugyanakkor az óvatoskodásnak ára is van, ezt követően már minden siker, a dobott értéktől függetlenül, egyszerű *igen* eredménynek számít.

Tarcal az utcaszintről figyel Elvyrát és a mozgásából próbálja kitalálni, hogy hogyan tudna a tolvaj elé vágni. A mesélő egy Intelligencia+Helyismeret próbát kér a játékosától. Mivel a háztetőkön szűkkeső Elvyra minden tőle telhetőt megtesz, hogy megkönnyítse Tarcal dolgát, így ő próbáját +3 SM-mel teheti. Tarcal Intelligencia+Helyismerete mindössze 43-as, ezért a játékos úgy dönt, hogy óvatosan közlíti meg e kérdést, a jól ismert útvonalakon fog csupán haladni. a +3 SM-et +30 célszám-módosítóra váltva Tarcal célszáma máris 73. A dobás eredménye 48, vagyis Tarcal sikerrel jár, de az óvatoskodás miatt extra SM-et nem költhet el.

A Siker hatásai

Elvyra próbájára 56-ot dobott, és ezzel sikert ért el. Ráadásul, mivel a dobás nehézsége -2-volt, ennek levonása után még mindig marad 3 SM-je. De mit is jelent mindez? Az egyértelmű, hogy Elvyrának sikerült elérnie, amit akart, vagyis lépést tart a menekülő tolvajjal, de milyen egyéb, korábban nem látott hatással járhat egy ilyen jól

sikerült próba?

Az SM önmagában még csak egy jelzés, amely megmutatja, hogy a karakternek a tervezetten túl egyéb dolgokat is sikerült elérnie. Hogy mindez pontosan mit jelent annak eldöntése a mesélő és a játékosok közös feladata.

Újra és újra érdekes, és a próba eredményével összeegyeztethető előnyökkel és komplikációkkal 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 és a próbát tett karakter játékosáé.

A mesélő némi gondolkodás után úgy dönt, a +3 SM-nek köszönhetően Elvyrának 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 segíthetne Tarcálnak utat találni az utcák rengetegében, lehetőleg anélkül, hogy túl nagy feltűnést keltene. A mesélő és a játékosok úgy döntenek, hogy a tolvaj üldözése közben a kecsesen szökkenő Elvyra letép egy bádogdarabot egy háztetőről, és időről-időre azzal világítja meg a Tarcal számára a magasból jól láthatóan legkedvezőbb útvonalat. Tarcal kisvártatva a háztetőről háztetőre illanó fénypont után ered a sikátorok rengetegében.

Az SM-ekből megvásárolható hatások felsorolása lehetetlen vállalkozás, mivel a helyzetek száma, amelyekben a karakterek próbadobásokra kényszerülhetnek végtelen. Végső soron a mesélő és a játékosok fantáziája szab csak határt a lehetőségeknek, és mindössze annyit kell csak észben tartani, hogy a következményeknek hozzávetőlegesen arányosnak kell lenniük a többlet SM-ek számával. Segítségképpen álljon itt egy-egy példa mechanikus és narratív következményekre, különböző SM értékben.

Extra SM	Példák
1	Narratív előny: a karakter teljesítménye elismerést vált ki a megfigyelőkből. Elvyra a járókelők hangos éljenzése közepette szökken házról-házra, a későbbiekben biztos számíthat rá, hogy tetteinek híre megy. Mechanikus előny: a karakter egy hasonló feladat előtt álló csapattársa segítségére siet, így ő kap +1 SM-et.
2	Narratív előny: a karakter a próba során szert tesz egy új információra. A háztetőről háztetőre szökkenés során Elvyra észreveszi, hogy az üldözött tolvaj egyes utcákat gondosan kikerül, még akkor is, ha az megkönnyítené a menekülését. Mechanikus előny: a karakter meglepően jó teljesítménye megzavar egy kiválasztott ellenfelet, aki következő próbájához -1 SM-et kap.
3	Narratív előny: a karakter jelentősen túlteljesíti eredeti célját. Elvyra beelőzi az üldözött tolvajt, és egy erkélyen gubbasztva várja be őt. Mechanikus előny: a karakter csapata <i>Lendületet halmoz fel.</i>
4	Narratív előny: a karakter kreatív problémamegoldása új lehetőségeket nyit meg a csapat előtt. Elvyra egy idő után már nem egyszerűen csak üldözi a menekülő tolvajt, de terelgetni kezdi. Elébe vág és elriasztja választott útvonalától, így egyenesen a nyomukban loholó Tarcal kezei közé vezet a szerencsétlent. Mechanikus előny: a karakter következő cselekedetéhez jelentős előnyt szerez, például egy ugrást követő repülőrajtba érkezés miatt Mozgása egy körre +10-zel nő.

Több extra SM esetén a mesélő és a játékosok nagyobb előnyöket találhatnak ki, vagy kisebb előnyöket kombinálhatnak a siker mértékéhez igazítva.

Speciális esetet képeznek a támadás- és varázslatpróbák. A mesélő és a játékosok ezek esetében is szabadon előállhatnak narratív hatásokkal, de a könyv későbbi részei több táblázatot is tartalmaznak az SM-ekből megvásárolható mechanikus hatásokról.

Lendületben a csapat

Az Ichorban a játékos karakterek (JK-k) gyakran merítenek önbizalmat, inspirációt saját és társaik sikereiből, amit a Lendület szabálya modellez. Elég egy-két különösen jól sikerült próba, hogy az egész csapat lendületbe jöjjön és vissza se nézzen többet.

A játék során ezt az érzést a Lendület modellezi. A játékos bármely próba után dönthet úgy, hogy fel nem használt extra SM-jeit Lendületre váltja. Ilyenkor minden SM után 1*k10-zel nő a csapat rendelkezésére álló *felhalmozott Lendület*. A k10-es dobás eredménye ilyenkor a próbára dobott szám egyes helyiértéke. Több SM Lendületre váltása esetén ennek a számnak a többszöröse halmozódik fel Lendületként.

A felhalmozott Lendületet bármely játékos felhasználhatja egy rontott próbadozás kijavítására. Ilyenkor 10 pontnyi Lendületért +1 SM-et vásárolhat, amit akár a célszáma növelésére is használhat. A végeredmény mindig „zéró siker” lesz, azaz a karakter eléri célját, de további előny nélkül. Az el nem használt Lendület a jelenet végén (a jelenetekről később esik szó) elveszik.

Ozin, a villámmester, sem akar lemaradni az üldözésről, ezért felkapaszkodik a háztetőkre, követve Elvyrát. Ezt látva Elvyra úgy dönt, hogy társa segítségére siet és jól sikerült próbája után bejelenti, hogy mind az 5 extra SM-et Lendületre váltja. Mivel próbáján 56-ot dobott, így 5*6, vagyis 30 Lendület halmozódik fel. Ozin saját Ügyesség+Akrobatika próbájának célszáma 34, amit Ozin kicsit bár, de elvét 39-es dobásával. Szerencsére 10 Lendület felhasználásával célszámát 44-re tudja javítani, így összehoz egy zéró sikert. Társa példáját követve Ozinnak szintén sikerül lépést tartania a tolvajjal.

Szerepjátékkal szerzett bónuszok

Néha a játékosok egyszerűen csak bejelentik, milyen próbát szeretnének tenni és miért, különösebb magyarázat vagy leírás nélkül. És ezzel nincs is semmi gond.

Ha azonban 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, a mesélő +1 vagy akár +2 SM-mel is jutalmazhatja az erőfeszítést..

Ellenpróbák

Ellenpróba során két vagy több karakter ellentétes célból dob próbát. A próbát az nyeri, aki több SM-et ér el. Ha az SM-ek megegyeznek, vagy mindkét karakter elvét a próbát, az győz, aki magasabb célszámra dobott.

Elvyra és a tolvaj lihegve fálják a távolságot. A tolvaj össze-vissza kanyarog a város utcáin, arra várva, hogy

a futásba belefáradt Elvyra feladja az üldözést. Hogy kiderüljön sikerrel jár-e a terve Erőnlét + Atlétika ellenpróbát tesznek.

A tolvaj a próbáján 13-mal túldobja a célszámot, Elvyra viszont apró termetét meghazudtolva 47-es dobással is sikert ér el (SM 4). Elvyra könnyedén lépést tart a tolvajjal, aki egyre nehezebben veszi a levegőt, lépései bukdácsolásba fordulnak át. A magasból Elvyra jól látja, hogy prédájának lassan már jártányi ereje sincs.

Ellenpróbák esetén a karakterek eltérő ismereteket vagy tulajdonságokat is használhatnak. A mesélő, ha úgy ítéli meg az egyik karakter megközelítése a feladathoz előnyösebb, a próbadozást SM bónusszal jutalmazhatja.

Verseny

Versenyről akkor beszélünk, amikor a karakterek egymással versengenek egy adott feladatban, amelynek meghatározott nehézsége van, és az is előfordulhat, hogy egyikük sem jár sikerrel.

A tolvaj Elvyráék elől menekülve falmászásba kezd, ujjával a palota tornyának kövei közötti repedésekbe kapaszkodva felhúzza magát az első, majd a második emeletre. 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 eldöntsék, ki ér előbb a torony tetejére, Elvyra Ügyesség+Akrobatika (-2 SM), a tolvaj pedig Erőnlét+Atlétika (0) próbát tesz.

A versenypróbák eredményének és következményeinek meghatározásakor továbbra is érvényesek a korábbi szabályok.

Egyikük sem jár sikerrel. A tolvaj katasztrofálisan rosszul dob, több mint 30-cal túllépi a célszámot, és két emelet magasból az utcakövekre zuhan. Elvyra valamivel jobban teljesít, de csak 1 SM-et ér el, ami nem elég az épület tetejére való feljutáshoz. Egy félresikerült ugrás után azonban sikerül megkapaszkodnia egy kiálló gerendavégen, és az emeletek között egyensúlyozva tartja magát.

Közös és hosszú feladatok

Nem minden feladat oldható meg egyetlen próbával, és nem minden feladat teljesíthető egyetlen karakter által. Ilyenkor a mesélő meghatározhat egy Siker értéket, amelyet a résztvevő karaktereknek fokozatosan kell összegyűjteniük. Sikeres próba esetén a felhalmozott érték az elért SM+1-gyel nő, amíg a karakterek el nem érik a kívánt célt.

Elvyra, Tarcál és Ozin a csatornák mélyére merész-

kednek, hogy az elfogott tolvaj bűntársait felkutassák. Hamarosan egy belülről elrekesztelt, masszív kapu állja útjukat. Más lehetőség híján nekilátnak az ajtó betörésének. A mesélő közli velük, hogy Erőnlét+Atlétika (0) próbákat kell tenniük, amíg össze nem gyűjtenek 15 Sikert. Azonban sietniük kell, mert a zaj könnyen elárlathatja őket.

Az első körben Elvyra elvétí a próbát, míg Ozin 21-et, Tarcál pedig 49-et dob, így összesen 8 Sikert érnek el. A kapu recseg-ropog, törmelék hullik a falról, és a túloldról riadt kiáltások hallatszanak.

A következő körben Elvyra 15-öt, Ozin 30-at, Tarcál pedig 37-et dob. További 10 Sikerral az ajtó hangerő dörrenéssel szélesre tárul.

Garantált sikerek és bukások

Az ichorvérűek legendás képességeiről szóló mendedmondák nem teljesen alaptalanok. Farián földjén az emberek gyakran megjegyzik, hogy „egy ichorvérűtől bármi kitelik.” Bár ez gyakorta a kalandorok megbízhatatlanságára utaló szarkasztikus megjegyzés, van mögötte némi igazság: az ichorvérűek bizonyos területeken valóban kiemelkedő tudásra és képességekre tehetnek szert. Esetükben nem szokatlan, hogy próbáik célszáma elérí vagy meghaladja a 100-at, szinte biztosítva a sikert. Azonban a próbadozások ilyenkor sem válnak feleslegessé, hiszen a siker mértéke fontos: nagy különbség van egy szerény +1 SM és egy kiemelkedő +9 SM közötti eredmény között. Amennyiben a játékos beéri egy zéró sikerrel, dönthet úgy, hogy eltekint a dobástól. Ugyanakkor esélyeit jelentősen növelheti, ha célszámának egy részét bónusz SM-re váltja, ezáltal növelve az elérhető maximális sikert. Ez a taktika különösen akkor hasznos, ha egy kihívás kimenetele nemcsak a siker tényén, hanem annak mértékén is múlik.

Ha a próba célszáma 100-nál több, a 100-as (vagy „dupla nullás”) dobás számít célszám-dobásnak és jár +5 SM-mel. Ilyenkor a karakter a célszám száz feletti részének tizedét, ezúttal felfelé kerekítve megkapja bónusz SM-ként.

tékosnak megéri megkockáztatni a próbát, hiszen még mindig elérhet „igen, de” vagy esetleg „nem, de” eredményt, ha sikerül a célszám alá dobnia.

Elvyra nyomokat keres a csatornák szutykos, sáros talaján. Bár az egyértelműen látszik, hogy a közelmúltban jártak erre felé, de ő arra is kíváncsi hányan és mikor. A mesélő közli Elvyra játékosával, hogy ennek megállapításához Érzékelés+Nyomolvasás (-3 SM) próbát kell tennie. Mivel a próba célszáma mindössze 27 Elvyrának nincs esélye megdobni a próbát. Ennek ellenére megpróbálkozik és szerencsével jár: 11-et dob! Ugyan a próbát nem sikerül teljesítenie, de az így elért 1, fel nem használt, SM mégis feljogosítja őt némi előnyre. A mesélő úgy dönt, bár Elvyra nem tudja megállapítani a nyomok alapján, amit akart, de azt azért felismeri, hogy nem emberi lábak hagyták azokat.

Célszám	Bónusz
101-110	+1 SM
111-120	+2 SM
121-130	+3 SM
131-140	+4 SM
141-150	+5 SM

Hasonlóképpen előfordul, hogy a karakterek olyan cselekedetekre vállalkoznak, amelyeknél nincs esélyük elegendő SM elérésére. Ilyenkor a mesélő és a játékos megállapodhatnak egy egyszerű, előnyök és hátrányok nélküli sikertelenségben. Mégis előfordulhat, hogy a já-

K100 Próbadobás Szabályai – Összefoglaló Táblázat	
Dobás mechanikája	Két tíz oldalú kocka: az egyik a tízes, a másik az egyes helyiértéket mutatja. Ha mindkét kocka 0, az eredmény 100. A próba akkor sikeres, ha az eredmény a célszám alatt van.
Próbatípusok	Szerencsepróba: Mesélő által meghatározott érték alá kell dobni. Hagyományos próba: Célszámot a tulajdonságok és képességek összege adja meg.
Sikeresség mérése	A tízes helyiérték kocka mutatja a Siker Mértékét (SM) , ha az eredmény a célszám alatt van.
Próba nehézsége	A próba nehézségét az mutatja, hány SM-et kell hozzáadni vagy kivonni az eredményből.
Eredmények	„Igen, és”: Célszám alatt, pozitív SM. „Igen”: Célszám alatt, 0 SM. „Igen, de”: Célszám alatt, SM -1 és -3 között. „Nem, de”: Célszám alatt, -3-nál több negatív SM. „Nem”: Dobás $\leq$ 30-mal a célszám felett. „Nem, és”: Dobás $>$ 30-mal a célszám felett.
Extra sikerek	Jutalmazás extra előnyökkel, pl. Lendület: minden extra SM +k10 Lendület (későbbi próbadobásokhoz).
Óvatoskodás	+ SM-eket bónuszpontokká lehet váltani: minden +1 SM +10-zel növeli a célszámot. Ilyenkor az eredmény, ha a dobás a célszám alatt van, mindig egyszerű „igen”.
Ellenpróbák	Az nyer, aki több SM-et ér el.
Közös feladatok	Mesélő célértéket határoz meg; több próba eredménye összeadódik. Minden sikeres próba 1+SM értéket ad hozzá.
100 feletti célszám	Bónusz sikerek: 101-110: +1 SM 111-120: +2 SM 121-130: +3 SM, stb.
Célszám-dobás	Ha a kidobott szám egyezik a célszámmal +5 SM. 100 feletti célszámnál 100-as dobás számít célszám-dobásnak.

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.

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 képessé teszi őket, a játékos karakterek a szerencsés kevesek között 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.

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

Az ichor irányít: próbáihoz (+1 SM)-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 a jelenlétükben 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 kacsagják Votisz Nagyurat, szépen lassan megváltoznak. A Romlás idővel erőt vesz rajtuk, megváltoztatja kinézetüket, kiszámíthatatlanná teszi képességeiket, akaratukon 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 kelek lépik 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 mire hogyan hat 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 szépszámmal olyan szerencsétlenek is, akik születésüktől fogva magukon viselik az ichor érintését, anélkül, hogy félisteni hatalomra tettek volna szert. Így senki sem lehet teljesen biztos abban, hogy valaki ördögi vonásai a szerencsétlen sors vagy a hatalom jelei-e. Ez persze nem mindenkinek a kezét fogja vissza: szerte Farián időről időre kegyetlen hevesseggel kapnak lánggra az Romlást kipurgálni szándékozó, ám legtöbbször csak ártalmatlan ichorérintett szerencsétlenek százait halálba taszító, véres pogromok. Olyan hely is akad, ahol biztos, ami biztos egyetlen ichorvérűt sem látnak szívesen, még ha ezeket a törvényeket szinte lehetetlen betartatni.

Az emberek félelmébe azonban csodálat és remény is vegyül. Igaz, hogy a Romlást magukkal hordozók akaratukon kívül is veszélyesek lehetnek, de nem szükségszerűen gonoszak. Sőt, sokszor vezeklő, a lelükre tapadó vért jótettekkel helyrehozni akaró egyenekről van szó – akik egyszersmint világot formáló hatalommal bírnak. Így, akik olyan feladatra keresnek embert, ami lehetetlennek tűnik, vagy éppen csak több a vagyonuk, mint a magukhoz való eszük, előszeretettel fordulnak a Romlás jeleit viselő ichorvérűekhez.

Romlás érték

A Romlás, azon túl, hogy Faria világán közismert foga-

lom, egyben játékmekanikai érték is. A játékos karakterek első kalandjukat 1-es Romlás értékkel kezdik, ám a játék során mind több és több Romlás pontra tesznek szert.

Romlás pontot a karakterek két féle képpen szerezhetnek: 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.

Szerencsekovácsolás: 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. A karakter 10 Ép-t gyógyul és elveszíti felhalmozott Sérüléseit.

Felfrissülés: kiegészítő cselekedet. Aktuális Ichor pontjainak a száma +5-tel nő.

Ezek a cselekedetek rendkívüli erőfeszítéssel járnak, a vérükben rejlő ichor megfeszített aktiválásának utóhatása egész életében elkísérheti a karaktert; következményeivel a továbbiakban együtt kell élnie. A következményeket egy szerencsepróba (módosítatlan k100-as dobás) határozza meg.

Eredmény	Hatás
0-30	A cselekedet használata nem jár következménnyel.
31-60	A karakter szert tesz egy tetszőlegesen választott Romlás-jelre.
61-99	A karakter szert tesz egy tetszőlegesen választott Romlás-jelre és Romlás értéke +1-gyel nő.

Az elkerülhetetlen Romlás

Ahogy a karakterek vérében egyre sűrűbben zubog az ichor, úgy közelít hozzájuk a Romlás árnya is. A karakterek Romlás értéke minden 5. szintlépés alkalmával (tehát 5., 10., 15., stb.) szintekre lépve +1-gyel nő.

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 letagadhatatlanná válnak. A változás nem mindig felismerhetően természetfeletti, lehet egyszerűen csak 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 vagy Érzékelés+Orvoslás próbát kell tenni. A próbák módosítója a célpont Romlás értékének tízszerese. A jelek természetesen Álcázással elrejtethetők, de ennek nehézségét a karakter különleges vonásainak figyelembe vételével a mesélő határozza meg.

A Romlásban rejlő veszély

Ahogy az ichorvérűek egyre mélyebbre merülnek a Romlásban, egyre nő az esélye annak, hogy akaratukon kívül katasztrófákat idéznek elő. Romlás értékük 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 az nagy mértékben a szerencsétől is függ. Minden alkalommal, amikor a karaktert Ichort költ egy képesség, cselekedet, varázslat, stb. használatára a karakter Romlás értékének és az elköltött Ichor pontoknak a szorzata hozzáadódik a jelenet során *felhalmozott Romláshoz*.

A *felhalmozott Romlás* egy érték, amelyhez a jelenetben részt vevő minden karakter - JK és NJK egyaránt - hozzájárulhat cselekedetei révén. A mesélőnek Romlás próbát kell tennie a *felhalmozott Romlás* ellenében valahányszor az eléri az 5 valamely többszörösét (tehát 5, 10, 15, 20, stb. *felhalmozott Romlás* esetén). A sikeres Romlás próba azt jelenti, hogy a Romlás elszabadul, és katasztrófa következik be.

Ezt követően a felhalmozott Romlás érték lenullázódik és újra kezdődik annak számolása. A felhalmozott Romlás érték a jelenet végén is nullázódik.

A Romlás nem pusztán az ichorvérűek sajátja, Fariát magát is képes megfertőzni, és egyes elszabaduló katasztrófák is magukban hordozzák.

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

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

Faria azon vidékeit, amelyeket megfertőzött a Romlás a köznyelv csak *Romlott földek*ként emlegeti. A Romlott földeket az ichor aktívabb és zabolátlanabb, mint bárhol másutt. Ez egyrészt a Romlott földek furcsa és gyakran veszedelmes élővilágában figyelhető meg, másrészt abban, hogy ezeken a vidékeken gyakrabban szabadulnak el a katasztrófák. A Romlott vidékek ugyanis saját Romlás értékkel rendelkeznek, és a karakterek Ichort felhasználó cselekedeteit követően a vidék Romlás értéke is hozzáadódik a *felhalmozott Romláshoz*.

Hasonló módon rendelkeznek Romlás értékkel egyes katasztrófák is. A katasztrófák által érintett területeken a karakterek Ichort felhasználó cselekedeteit követően a katasztrófa Romlás értéke is hozzáadódik a *felhalmozott Romláshoz*.

A katasztrófákról

A katasztrófák természetének meghatározása a mesélő feladata. Két dolgot fontos figyelembe venni. Egyrészt a katasztrófa súlyossága egyenesen arányos a sikeres próba értékével - tehát minél nagyobb dobás mellett sikerült sikert elérni a Romlás próbán, annál súlyosabbnak kell lennie a katasztrófának. Másrészt, és ez a fontosabb a két szabály közül, 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 ellenségeik rájuk rontanak. Az elkeseredett küzdelem során Mireia elkölt 2 Ichort, hogy visszanyerje varázsserejét. Mireia Romlás értéke 2, így a *felhalmozott Romlás* $2 \cdot 2 = 4$ ponttal nő. Mivel a *felhalmozott Romlás* értéke ezzel átlépi a 15-öt a mesélőnek Romlás próbát kell tennie. A mesélő a Romlás próbára 13-at, vagyis sikert dob. Némi gondolkodás után úgy dönt, hogy Mireia cselekedete az ichor kisülését és

pusztulását idézte elő egy 140 méteres területen Mireia körül. A körben ezt követően cselekvő Ozin meglepve tapasztalja a csata helyszínén lehetetlenné vált a varázslatok létrehozása.

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 és valamilyen módon kapcsolódik a katasztrófát kiváltó cselekedetekhez. Az alábbi táblázat példákat tartalmaz, hogy az egyes dobásokhoz milyen erejű katasztrófák illenek.

Romlás próba	Javasolt következmény
0-4	Váratlan időjárási jelenség (pl. heves vihar, sűrű köd, jégeső). A jelenség annyiszor 10 méteres területen jelentkezik, mint a <i>felhalmozott Romlás</i> értéke és a jelenet végéig tart.
5-8	A jelenet egyik véletlenszerű résztvevőjét érintő kisebb mutáció (pl. karmok, szarvak, vastag irha, kiéleződő hallás). A mutáció a jelenet végéig marad meg.
9-12	Egy környezeti katasztrófa megváltoztatja a jelenet helyszínét (pl. földcsuszamlás, gejzír kitörés, földrengés kíséretében megjelenő szakadékok). A hatás maradó.
13-16	Elszabadul egy véletlenszerű varázslat (pl. Ichorrobbanás, Burjánzás, Rothadás, stb.). A varázslat - amennyiben ez lehetséges - annyiszor 10 méteres területen jelentkezik, mint a <i>felhalmozott Romlás</i> értéke volt, a jelenet végéig tart és úgy kell tekinteni, mintha hatásának erősítésére (pl. a sebzésére) annyi Vp-t költöttek volna, mint a <i>felhalmozott Romlás</i> értéke. Az elszabadult varázslatnak k10 célpontja lesz - amennyiben ez lehetséges -, és azokat véletlenszerűen kell meghatározni.
17-20	Katasztrófális időjárási jelenség (pl. tornádó, tengerparti lökéshullám, hirtelen lecsapó rendkívül hideg légörvény). A jelenség annyiszor 10 méteres területen jelentkezik, mint a <i>felhalmozott Romlás</i> értéke volt és - amennyiben ez lehetséges - k10 napszakon keresztül tart.

Romlás próba	Javasolt következmény
21-24	A jelenet k10 véletlenszerűen meghatározott résztvevőjét jelentős mutációk érintik (pl. a szemek visszafejlődése és helyette echolokáció kialakulása, savas köpet 2k10 sebzéssel, felgyorsult működés miatt +1 kiegészítő cselekedet körönként). A mutációk a jelenet végéig maradnak meg.
25-28	Egy mágikus katasztrófa alapvetően megváltoztatja a jelenet helyszínét (pl. összetöredezik a talaj és egyes részei besüllyednek, mások kiemelkednek; lángra kap a levegő, a hirtelen lecsapó fagy egy kör alatt megfagyaszt mindent, ami nem rendelkezik saját hóval, a melegvérű élőlényeknek pedig körönként 1 Ép sérülést okoz). A jelenség annyiszor 10 méteres területen jelentkezik, mint a <i>felhalmozott Romlás</i> értéke és - amennyiben ez lehetséges - k10 napon keresztül tart.
29-32	A jelenet helyszínének környékén - nagyjából akkora területen, mint a <i>felhalmozott Romlás</i> érték, méterben - minden élőlény jelentős mutáción esik át. A növények hatalmasra nőnek, vagy vad burjánzásba kezdenek, mérgező spórákat kezdenek kilökni magukból, stb. Az állatok új testrészeket növesztenek, intelligensebbé válnak, természetfeletti képességeket fejlesztenek ki, stb. A hatás k10 napszakon keresztül tart.
33+	Az elszabaduló katasztrófa <i>Romlott földet</i> hoz létre. Annyi km-en, mint a <i>felhalmozott Romlás</i> mértéke rendkívüli és hosszan tartó események történnek (pl. évekig tartó mágikus sötétség, hirtelen mocsarasodás, állandó köd szárazvillámokkal, redkívül gyakori földmozgások). A továbbiakban a területnek 1-es Romlás értéke lesz, és az elkövetkező évtizedek során bizonyára rengeteg furcsaság otthonaként fog szolgálni.

Karakteralkotás

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

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

Az ötlet

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

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

Népszerű megközelítése a karakterkészítésnek a történelmi személyek vagy éppen könyvek, filmek, videojátékok szereplőit venni mintául. Némi rugalmassággal számos híres karakter megalkotható az Ichor szabályai szerint is. Aragorn Faria kontinensén bizo-

nyára Nemesi sarjként látná meg a napvilágot, hogy aztán – természetesen – Vándorként nevelkedjen fel, és kalandjait a Csavargó kaszt tagjaként kezdené. Narsil, a Kettétört Kard alighanem egy Szabadon felvehető képességként, mint öröklött Varázstárgy kerülne fel Aragorn karakterlapjára. De, ha valaki Jeanne D’arc-ról szeretné mintázni a karakterét, úgy alighanem egy Igazhitű induló kasztú karaktert alkot magának, aki rendkívüli Karizmájának és a kasztja által biztosított karizmatikus képességeinek köszönhetően emelkedik ki a közönséges parasztok tömegéből.

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

Tulajdonságok

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

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

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

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

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

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

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

Az emberi átlagérték minden tulajdonságnál 20, és átlagembereknél 0 és 40 között mozog. A játék során a próbadozásoknál valamely tulajdonság értéke jellemzően hozzáadódik a dobás eredményéhez.

Tulajdonságok meghatározása

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

Mindegyik módszerre igaz, hogy a tulajdonságok értéke a meghatározás végén nem lehet 0-nál kevesebb vagy 40-nél több.

Pontosztás: A csapat közösen meghatároz egy induló értéket. A játékosok tetszőlegesen határozhatják meg karakterük tulajdonságait, de a karakter induló tulajdonságainak összege az induló értékkel kell egyenlő legyen. A tipikus induló érték a 165 (vagyis a 6 tulajdonság összege 165 kell, hogy legyen.) Természetesen, amennyiben a csapat nagyobb vagy éppen kisebb kihívásra vágyik játék során ezt a számot bármelyik irányban megváltoztathatják.

Tipikus elosztás: A játékosok tetszőlegesen eloszthatják az alábbi értékeket a tulajdonságaik között: 40, 35, 30, 25, 20, 15

Véletlenszerű meghatározás: A játékos dobásokkal határozza meg tulajdonságait. Ehhez a következő dobásokat kell tennie: $20+4k10$, $20+2k10$ kétszer, $20+k10$ kétszer, és végül $20-1k10$. Az így kapott értékeket tetsszé szerint elosztja a tulajdonságai között. Ebben az esetben a legnagyobb értéke akár 40 felett is lehet.

Halfraeg játékos a véletlenszerű meghatározás mellett dönt és a következő értékeket dobja: 46, 33, 29, 26, 22 és 17. A kapott értékeket a következő képpen osztja el a tulajdonságai között: Erőnlét 46, Ügyesség 33, Érzékelés 22, Karizma 29, Intelligencia 17 és Lelkierő 26.

Származtatott jellemzők

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

Minden alkalommal, ha a leírás valamely tulajdonságérték ötödére vagy tizedére hivatkozik a kapott értéket lefelé kell kerekíteni.

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

Halfraeg Erőnléte 46, így Max. Ép-je $10+(46/5)=19$

Kezdeményezés: A karakter harci reakciósebességének mérőszáma. A játék kezdetén a karakter Kezdeményezése egyenlő az Ügyessége, Érzékelése és Intelligenciája összegével.

Halfraeg Ügyessége 33, Érzékelése 22, Intelligenciája pedig 17, így Kezdeményezése 72.

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

Halfraeg Erőnléte 46, így Sp-je $46/10=4$

Mágiaellenállás (ME): Mutatja, hogy a karakter milyen hatásosan képes szembe szállni elméjét, érzelmeit vagy szervezetét közvetlenül célzó varázslatokkal. A karakter ME-je egyenlő a Lelkierőjének tizedével, amelyhez minden 5. szintre lépve (5, 10, 15, stb.) +1 járul. Ezt az értéket képességek, varázslatok, cselekedetek növelhetik.

Halfraeg Lelkierője 26, így Mágiaellenállása $(26)/10=2$. A varázslóknak, ha az ő elméjét veszik célba ennyi SM-et kell kifizetniük, hogy varázslatuk sikerüljön.

Mozgás: A karakter mozgási sebességét mutatja, vagyis azt, hogy egyetlen cselekedettel hány méter megtételére képes könnyű futásban. Minden karakter 15-ös induló Mozgással rendelkezik, amelyhez Ügyességének ötöde járul. A karakter aktuális Mozgását a felszerelésének Súlyja csökkentheti.

Halfraeg Ügyessége 33, így Mozgása $15+(33/5)=21$

Varázsküszöb

A karakterek varázsküszöb értéke mutatja meg, hogy egy jeleneten belül hány varázslat létrehozására képesek különösebb megterhelés nélkül. Indulásként a karakterek varázsküszöbe 3, amelyet képességek révén emelhetnek magasabbra.

Az Ichor és a Romlás

Bár nem függnek a tulajdonságoktól, de fontos jellemzői a karaktereknek az Ichor és a Romlás, mivel ez a két érték emeli ki őket a közönséges halandók sorából. A karakterek Ichor pontok elköltésével képesek csodaszámba menő cselekedetek végrehajtására, de ennek ára van, amelyet a Romlás fejez ki.

Ichor: Kifejezi, hogy a karakter vérében milyen sűrűn zubog az ichor. Induláskor minden játékos karakter 3 maximális Ichorral rendelkezik amihez minden szintlépéskor +1 járul.

Romlás: Kifejezi, hogy a karakter cselekedetei mekkora mértékben járulnak hozzá a Romlás elszabadulásának veszélyéhez. Induláskor minden karakter Romlása 1-es, amihez minden 5. szinten további +1 járul.

Védőmódosító (VM)

A karakter közelharcí önvédelmi készségét jelzi. A játék során a VM az ellenfelek támadáspróbáinak nehézségét befolyásolja, ahhoz járul hozzá. A karakterek VM-je indulásként 0, amelyhez minden minden 5. szintre lépve (5, 10, 15, stb.) +1 járul. Ezt az értéket képességek, varázslatok, cselekedetek és sérülések befolyásolhatják a játék közben.

Karakterpontok (Kp)

Mielőtt rátérnénk a karakteralkotás következő lépésére pár további fogalom tisztázása szükséges. Ezek közül az első és legfontosabb a karakterpontok (Kp).

A Kp a játék során nem kap külön szerepet, mégis a Ichor egyik központi fogalma, a karakter fejlődésének motorja. A karakter származása, neveltetése és mindenekelőtt a szintlépések során választott kasztjai a karakter rendelkezésére bocsátanak bizonyos mennyiségű elkölthető Kp-t amelyek elköltésével tetszőleges irányba terelhetik karakterük fejlődését a kaszt nyújtotta keretek között. A Kp-k elköltésével a tulajdonságoktól kezdve az ismereteken és képességeken át a karakter minden jellemzője fejleszthető. A játék kezdetén karakterek előtörténetük függvényében rendelkeznek bizonyos számú Kp-val, amelyhez minden szinten – már az 1. szinten is – további Kp-kat kapnak.

Ismeretpontok (Ip)

A Kp-kból fejleszthető jellemzők egyike a karakter ismeretei, amelyek a karakterek általános műveltségét és tanult készségeit fejezik ki. Az ismereteket pontokban mérjük, 0-tól - amely a teljes képzetlenséget jelöli - 100-ig. Ip-eket a karakterek szintépéskor kapnak, illetve Kp-ból vásárolhatnak (1 Kp=1 Ip).

Varázspontok (Vp)

Egy másik, Kp-kból fejleszthető jellemző a különböző varázstípusokba sorolt varázserő (pl. Élet, Halál, Természet), amelyek az fejezik ki, hogy a karakterek mekkora mágikus potenciállal rendelkeznek az adott mágiafajtaiban. A varázserőt varázslatpontok (Vp) elköltésével lehet fejleszteni. Vp-eket a karakterek szintlépéskor kaphatnak, illetve Kp-ból vásárolhatnak (2 Kp=1 Vp)

Harcérték (Hé)

A karakterek harci tudását a harci szakértelmei jelölik, amelyek harcértékekből (Hé) fejleszthetőek. Hé-t a karakterek szintlépéskor kaphatnak, illetve Kp-ból vásárolhatnak (2 Kp=1 Hé).

Képességek

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

Leterheltség

A karakter Leterheltsége annak mérőszáma, hogy mekkora Súlyt cipelve képes nehézségek nélkül megerőltető tevékenységeket végezni. A karakter Leterheltsége az magánál tartott felszerelési tárgyainak összesített Súlya - a karakter Erőnlétének ötöde. A pozitív Leterheltség több negatív következménnyel is jár:

- harc közben a karaktert érő találatokat követően a Leterheltsége növeli a felhalmozott Sérülések számát.

- ha a karakter Leterheltsége eléri az 5-öt *Kiszolgáltatottá* is válik. Ha a karakter Leterheltsége eléri a 8-at *Cselekvőképtelenné* válik.

Előttörténet

A karakterrel az első kalandja előtt történt események összességét előttörténetnek nevezzük. Az Ichor szerepjáték a karakterek előttörténetét három kategóriára bontja. A karakter Származása a születésének körülményeit és életének nagyjából első évtizedét foglalja össze, a Neveltetése pedig késő gyermekkorát és tinédzser éveit. Végül, a karakter életében legmeghatározóbb tanítómester személye kerekíti ki az előttörténetet. Ezek mindegyike ismeretekkel, képességekkel, szabadon elosztható Kp-okkal, illetve induló felszereléssel ruházhatja fel a karaktert. Természetesen, ha a karakter magasabb szinten kezdi meg kalandjait, úgy az első kaland előtti szintlépések is az előttörténet részét képezik.

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

Opcionális szabály: Szabad karakteralkotás. A Származások és Neveltetések és a Tanítómester célja, hogy a segítséget nyújtsanak a karakteralkotás során. Amennyiben a játékos – a mesélő beleegyezésével – úgy dönt, hogy nincs szüksége a segítségre, megteheti, hogy „szabadon” alkot karaktert, és a Származások, Neveltetések, Tanítómesterek egyikéből vagy akár midegyikéből nem választ. Ebben az esetben a kihagyott lehetőségenként 40 ismeretpontot és 6 Kp-t költöhet el a karakteralkotás során, de kasztja kiválasztása előtt egyik ismerete sem lehet magasabb 20-nál.

Származások

Faria végtelenül sokszínű. Nyugodt faluközösségek, a háborút áruba bocsátó zsoldoskompániák, maszkabálok cselet szövő udvaroncok, és az ichorviharok érintésével megáldott vagy megvert közösségek egyként megférnek benne. Ezért karakteralkotáskor számos különböző származás közül választhatnak a játékosok.

A karakter Származása azt határozza meg milyen közösségből, körülmények közül származik a karakter, melyek azok az ismeretek és egyéb jellemzők, amelyeket a mindennapjai során, mondhatni önkéntelenül sajátított el. A karakter későbbi sorsának szempontjából meghatározó a Származás, hiszen ekkor rakódnak le világlátásának alapjai, de ezen múlik az is mely közösségekben fogja legjobban otthon érezni magát. Fontos ez az időszak a karakter ismeretei szempontjából is, hiszen a gyermekek ezen évek alatt viharos gyorsasággal sajátítanak el új ismereteket és készségeket. A karakterek különleges képességeinek első jelei is ekkor mutatkoznak meg. A származások és nevelteté-

sek leírásánál szereplő képességek leírása a **Szabadon felvehető képességek** fejezetben szerepelnek, azoktól mindössze annyiban különböznek, hogy a karakternek nem kell értük Kp-kat fizetnie.

Az itt felsorolt származások leírásában szereplő értékek összeadódnak a karakterek Neveltetése és Tanítómestere nyújtotta értékekkel. Például, ha egy karakter Származása és Neveltetése is biztosít számára 5 pontnyi Atlétika ismeretet, akkor a karakter 1. szinten legalább 10-es Atlétikával fog rendelkezni. Amennyiben egy karakter Származása, Neveltetése vagy Tanítómestere is ellátja őt ugyanazzal a felszerelési tárggyal, a játékos dönthet: több darabbal fog rendelkezni az adott tárgyból, a másodpéldányok árát megkapja érmékben, vagy a tárgy mestermunka darabjával fog rendelkezni.

Az Előttörténet során kapott Kp-at a karaktereknek még az első szintjük kiválasztása előtt el kell költenie, és Vp-t nem vásárolhatnak belőle.

A továbbiakban a származások felsorolása következik.

Utcagyerek

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

A karakter a következő értékeket kapja:

Ismeret:

+5 Kultúra	+5 Észlelés
+5 Helyismeret	+5 Kéz ügyesség
+5 Atlétika	+5 Lopódzás
+5 Akrobatika	+5 Mellébeszélés

Elkölthet 6 Kp-t.

Falusi ifjú

A karakter egy csendes, világtól elzárt faluban nőtt fel, egy összetartó és egymásra odafigyelő közösség tagjaként. Ugyanakkor már egészen fiatal korától kezdve befogták dolgozni, megtapasztalta milyen a nélkülözés és a szenvedés. Gyakorta volt kiszolgáltatva a helyi földesúrnak, az átvonuló zsoldosoknak, rablólovagoknak, a vidéket járó szörnyeknek, vagy éppen a természet

szeszélyeinek. Így aztán a karakterből veszélyeket jól ismerő, de azokat nem rettegő, a munka nehezebbik végével jó ismeretségben lévő személy lett.

A karakter a következő értékeket kapja:

Ismeret:

+5 Kultúra	+5 Orvoslás
+5 Helyismeret	+5 Szakma/hobbi
+10 Atlétika	+5 Vadonjárás
+5 Idomítás	

Elkölthet 6 Kp-t.

Nemesi sarj

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

A karakter a következő értékeket kapja:

Ismeret:

+5 Kultúra	+5 Lovaglás
+5 Helyismeret	+5 Sárm
+5 Atlétika	+5 Vadonjárás
+5 Meggyőzés	

Eloszthat 3 Hé-t.

Elkölthet 6 Kp-t.

Vadonc

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

A karakter a következő értékeket kapja:

Ismeret:

+5 Akrobatika	+5 Idomítás
+5 Helyismeret	+5 Nyomolvasás
+5 Észlelés	+5 Úszás
+5 Lopódzás	+5 Vadonjárás

Elkölthet 6 Kp-t.

Nomádivadék

A karakter a végtelen hullámozó Fűtengert járó számtalan nomád egyikeként látta meg a napvilágot. Előbb tanult meg lovagolni, mint járni; előbb küldte útjára első nyílvevőit, minthogy szavait papírra vetette volna.

na. Számára mi sem természetesebb, mint a csillagok segítségével eltájékozódva folyamatosan róni a távolságot, vadászva, állatokat terelve és ha kell küzdve és szenvedve.

A karakter a következő értékeket kapja:

Ismeret:

+10 Helyismeret	+10 Lovaglás
+10 Idomítás	+5 Vadonjárás

Eloszthat 3 Hé-t.

Elkölthet 6 Kp-t.

Polgárgyerek

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

A karakter a következő értékeket kapja:

Ismeret:

+10 Kultúra	+5 Meggyőzés
+5 Sárm	+5 Mechanika
+5 Szakma/hobbi	+5 Szakma/hobbi

Elkölthet 10 Kp-t.

Kisinas

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

A karakter a következő értékeket kapja:

Ismeret:

+5 Kultúra	+5 Mellébeszélés
+5 Hamisítás	+10 Szakma/hobbi
+5 Kézügyesség	
+5 Mechanika	

Elkölthet 10 Kp-t.

Ichorérintett pária

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

A karakter a következő értékeket kapja:

Ismeret:

+5 Észlelés	+5 Mellébeszélés
+5 Lopódzás	+5 Sárm

Megkapja az alábbi Szabad képességet:

Ördögi vonások

Elkölthet 20 Kp-t.**Ichorérintett csodagyerek**

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

A karakter a következő értékeket kapja:**Ismeret:**

+5 Kultúra	+5 Sárm
+5 Előadás	

Megkapja az alábbi Szabad képességet:

Angyali vonások

Elkölthet 20 Kp-t.**Mágustehetség**

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

A karakter a következő értékeket kapja:**Ismeret:**

+5 Alkímia	+5 Mechanika
+5 Önkontroll	+5 Szakma/hobbi
+5 Mágiaelmélet	+5 Történelem

Eloszthat 5 Vp-t. Szintlépései során akkor is vásárolhat min. 2 Vp-t, ha olyan kaszttal lép szintet, ami erre ad lehetőséget.

Elkölthet 6 Kp-t.**Megígért gyermek**

A karakter egy vallásos közösségbe született, és már születése pillanatában kiválasztottként üdvözölték őt közösségének tagjai. Az egész közösség reményeinek és terveinek letéteményese lett, minden lépését aggódó

tekintetek kísérték és tanítása is hamar megkezdődött. Tanulás és a közösség pártfogójának áhítatos imádata töltötték ki fiatalságának mindennapjait.

A karakter a következő értékeket kapja:**Ismeret:**

+5 Kultúra	+5 Síkismeret
+5 Önkontroll	+5 Történelem
+5 Előadás	

Eloszthat 5 Vp-t. Szintlépései során akkor is vásárolhat min. 2 Vp-t, ha olyan kaszttal lép szintet, ami erre ad lehetőséget.

Megkapja az alábbi Szabad képességet:

Angyali vonások

Elkölthet 6 Kp-t.**Szolgagyerek**

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

A karakter a következő értékeket kapja:**Ismeret:**

+5 Atlétika	+5 Lélektan
+5 Akrobatika	+5 Mellébeszélés
+5 Önkontroll	+5 Sárm
+5 Kéz ügyesség	+5 Szakma/hobbi

Elkölthet 6 Kp-t.**Tehetség**

A karakter szerény körülmények közé született, de veleszületett tehetsége már fiatalon kivívta a környezete csodálatát. A közösség tagjai minden tőlük telhetőt megtettek, hogy a karakter megfelelő oktatásáról gondoskodjanak, de idővel be kellett látniuk, hogy a közöttük csak elfecsérelné tehetségét. Így aztán közösen előteremtették a taníttatásához szükséges anyagi forrásokat, és elküldték valamely nagynevű tanodába vagy éppen egy ismert egyetemre, hogy ott tegye majd büszkévé közösségüket.

A karakter a következő értékeket kapja:**Ismeret:**

+5 Alkímia	+5 Mechanika
+5 Előadás	+5 Meggyőzés
+5 Kultúra	+5 Orvoslás

+5 Gyógyszerkészítés +5 Történelem

Elkölthet 6 Kp-t.

+5 Előadás +5 Meggyőzés
+5 Kultúra +5 Mellébeszélés
+5 Lélektan +5 Sárm
+5 Lovaglás +5 Történelem

Elkölthet 6 Kp-t.

Kereskedőinas

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

A karakter a következő értékeket kapja:

Ismeret:

+5 Előadás +10 Meggyőzés
+5 Hamisítás +5 Mellébeszélés
+5 Helyismeret +5 Sárm
+5 Kultúra

Elkölthet 6 Kp-t.

Apród

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

A karakter a következő értékeket kapja:

Ismeret:

+5 Atlétika +5 Kultúra
+5 Fegyverismeret +5 Lovaglás
+5 Idomítás +5 Vértismeret

Eloszthat 6 Hé-t.

Elkölthet 6 Kp-t.

Táborkísérő

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

A karakter a következő értékeket kapja:

Ismeret:

+5 Atlétika +5 Megfélemlítés
+5 Fegyverismeret +5 Orvoslás

Neveltetések

A Neveltetések azt mutatják, hogy a karaktert a közösége - szülei, nevelői, a társadalmi elvárások - milyen szerepre próbálták felkészíteni. Legtöbbször a karakter életének korai szakaszára, a késő gyermekkortól a tinédzserévek végéig terjedő időszakra vonatkoznak. Ezen évek alatt Faria lakói többnyire már nem számítanak gyermeknek, habár a társadalom teljes jogú tagjának sem feltétlenül. Egyre több felelősség és elvárás terheli a vállukat, és kénytelenek egyre tökéletesebbre csiszolni készségeiket, hogy elboldoguljanak. Az itt felsorolt Neveltetések leírásában szereplő értékek ennek a tanulási folyamatnak az eredményét mutatják, és összeadódnak a Származás és a Tanítómester nyújtotta előnyökkel.

Nemesi neveltetés

A karaktert a vidéki nemesúr szerepére szánták. Elsajátította az illemkódex és viselkedés szabályait, de tanulmányaiban nagy hangsúly került a lovagi ismeretek elsajátítására, és még szórakozásai is – úgy is mint a vadászat vagy a sport – erre az életmódra készítették fel.

A karakter a következő értékeket kapja:

Ismeret:

+5 Atlétika +5 Kultúra
+5 Fegyverismeret +5 Lovaglás
+5 Helyismeret +5 Vadonjárás

Eloszthat 6 Hé-t.

Elkölthet 6 Kp-t.

Előkelő

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

A karakter a következő értékeket kapja:

Ismeret:

+5 Helyismeret
+5 Lopódzás

Eloszthat 3 Hé-t.

Elkölthet 6 Kp-t.

Tolvajnövendék

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

A karakter a következő értékeket kapja:

Ismeret:

+5 Akrobatika	+5 Kézügyesség
+5 Atlétika	+5 Lopódzás
+5 Csomózás	+5 Mellébeszélés
+5 Hangutánzás	

Elkölthet 6 Kp-t.

Mutatványosinas

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

A karakter a következő értékeket kapja:

Ismeret:

+10 Akrobatika	+5 Hangutánzás
+5 Csomózás	+5 Előadás
+5 Kézügyesség	+5 Sárm
+5 Mellébeszélés	

Elkölthet 6 Kp-t.

Zárdanövendék

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

A karakter a következő értékeket kapja:

Ismeret:

+5 Önkontroll	+5 Mágiaelmélet
+5 Előadás	+5 Síkismeret
+5 Lélektan	+5 Történelemismeret

Eloszthat 5 Vp-t. Szintlépései során akkor is vá-

sárolhat min. 2 Vp-t, ha olyan kaszttal lép szintet, ami erre ad lehetőséget.

Elkölthet 6 Kp-t.

Diák

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

A karakter a következő értékeket kapja:

Ismeret:

+5 Alkímia	+5 Mágiaelmélet
+5 Előadás	+5 Méregkeverés
+5 Gyógyszerkészítés	+5 Orvoslás
+5 Kultúra	+5 Történelemismeret

Elkölthet 6 Kp-t.

Bujdosó

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

A karakter a következő értékeket kapja:

Ismeret:

+5 Atlétika	+5 Gyógyszerkészítés
+5 Észlelés	+5 Lopódzás
+5 Fegyversimeret	+5 Nyomolvasás
+5 Idomítás	+5 Vadonjárás

Elkölthet 6 Kp-t.

Vándor

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

A karakter a következő értékeket kapja:

Ismeret:

+5 Észlelés	+5 Sárm
+5 Helyismeret	+5 Vadonjárás
+5 Kultúra	+5 Úszás
+5 Lovaglás	+5 Vezetés

Elkölthet 6 Kp-t.

Tengerészinás

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

A karakter a következő értékeket kapja:

Ismeret:

+5 Akrobatika	+5 Szakma/hobbi
+5 Atlétika	+5 Úszás
+5 Csomózás	+5 Vadonjárás
+5 Helyismeret	+5 Vezetés

Elkölthet 6 Kp-t.

Akolita

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

A karakter a következő értékeket kapja:

Ismeret:

+5 Álcázás	+5 Mágiaelmélet
+5 Önkontroll	+5 Mellébeszélés
+5 Lopódzás	+5 Síkismeret

Eloszthat 5 Vp-t. Szintlépései során akkor is vásárolhat min. 2 Vp-t, ha olyan kaszttal lép szintet, ami erre ad lehetőséget.

Elkölthet 6 Kp-t.

Vajakosinas

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

A karakter a következő értékeket kapja:

Ismeret:

+5 Alkímia	+5 Mechanika
+5 Önkontroll	+5 Történelem

+10 Mágiaelmélet

Eloszthat 5 Vp-t. Szintlépései során akkor is vásárolhat min. 2 Vp-t, ha olyan kaszttal lép szintet, ami erre ad lehetőséget.

Elkölthet 6 Kp-t.

Szőkevény

A karakter élete fiatalkorában folyamatos veszélyben volt. Bár nem feltétlen került a településeket, de nagyon odafigyelt rá, hogy kikkel akad össze, és hogy lehetőleg minél kevesebben legyenek tisztában azzal, hogy ki is ő valójában. Így aztán jelentős tapasztalatra tett szert a tettetésben és hazudozásban. Bárhol jár a menekülési útvonalakat keresi a tekintete, és büszkén gondol rá, hogy milyen tehetségesnek bizonyult a túlélésben.

A karakter a következő értékeket kapja:

Ismeret:

+5 Álcázás	+5 Lopódzás
+5 Észlelés	+5 Mellébeszélés
+5 Hamisítás	+5 Vadonjárás
+5 Helyismeret	

Eloszthat 3 Hé-t.

Elkölthet 6 Kp-t.

Tanítómester

Azon túl, hogy milyen a Származásuk és milyen sorsra szánta őket Neveltetésük, a karakterek életében rendszerint akad egy különösen fontos személy, aki meghatározó volt fejlődésük során. Letett rokonról, a karakter tanára, vagy éppen egy furcsa alak, akivel véletlenszerűen találkozott, a Tanítómester sok formában érkezik és sok szerepet tölt be a karakter életében. Amellett, hogy a karakter sokmindent eltanult tőle, a kalandok során is fel-fel bukkanhat, ha nem is ő, hát za emléke és a közös ismerősök. Ajánlott a karakter megalkotása során azt is eldönteni, hogy milyen viszonyban van egymással a karakter és Tanítómestere a kalandok elején. Ilyen módon sok Tanítómesterből a játék során a karakter Szövetségesé vagy éppen Ellensége lesz, és fontos részévé válik a történetnek.

Veterán

Faria nem szűkölködik a konfliktusokban. Legyen szó akár Velca számos hódító hadjáratainak egyikéről, a flotnarok haláltmegvető portyáiról, vagy éppen a kontinenst gyökerestől felforgató Sámánháborúról, bárholon is származzon a karakter egészen bizonyos, hogy a környezetében akadnak majd háborúban megtört veteránok, akiktől sok hasznos életbölcsséget eltanulha-

tott.

A karakter a következő értékeket kapja:

Ismeret:

+5 Atlétika	+5 Megfélemlítés
+5 Fegyverismeret	+5 Orvoslás
+5 Lovaglás	+5 Vértismeret

Eloszthat 5 Hé-t.

Elkölthet 6 Kp-t.

Világjáró

A világjáró nyughatatlan alak, pár napnál ritkán tölt el többet egy helyen, de amikor időnként felbukkan mély nyomot hagy maga után. Ezekben a napokban ugyanis a karakter napestig hallgathatta a történeteket távoli vidékek furcsa szokásairól, veszélyes helyzetekből való csodás megmenekülések mikéntjéről és úgy általában arról, hogy milyen a nagybetűs Élet. A karakter talán keveset tanult ténylegesen a világjárótól, de annyit mindenképpen, hogy milyen emberré akart válni felnőve.

A karakter a következő értékeket kapja:

Ismeret:

+5 Akrobatika	+5 Gyógyszerkészítés
+5 Atlétika	+5 Lovaglás
+5 Észlelés	+5 Nyomolvasás
+5 Helyismeret	+5 Vadonjárás

Elkölthet 6 Kp-t.

Szélhámos

A szélhámos lételeme mások szimpátiájának, sőt csodálatának kivívása. Egész megélhetése azon múlik, hogy kivívja ismeretlenek bizalmát, legalább annyi időre, amíg megkapja tőlük, amit akar. Nem meglepő hát, ha a karakter is a szélhámos bűvkörébe került. De míg mások a maszk mögé bepillantva kiábrándulnak a szélhámosból, a karakter rájött, hogy sokmindenben éppen olyan akar lenni, mint ő.

A karakter a következő értékeket kapja:

Ismeret:

+5 Helyismeret	+5 Lélektan
+5 Előadás	+5 Meggyőzés
+5 Kéz ügyesség	+5 Mellébeszélés
+5 Kultúra	+5 Sárm

Elkölthet 6 Kp-t.

Tisztelendő

Az igaz hit és mélyről fakadó meggyőződés hevületénél kevés imponálóbb van a világon. Így aztán a tisztelendő is gyakorta találja magát a tanácsadó vagy éppen a veze-

tő szerepében, és az ifjú karakterek is gyakorta fordulnak feléjük iránymutatást, példaképet keresve.

A karakter a következő értékeket kapja:

Ismeret:

+5 Önkontroll	+5 Meggyőzés
+5 Előadás	+5 Sárm
+5 Kultúra	+5 Síkismeret
+5 Lélektan	+5 Történelemismeret

Elkölthet 6 Kp-t.

Kuruzsló

Minden faluban, városban akad olyan ember, akinek mindenre van orvossága, mindenre van megoldása. A kuruzsló néha nem több egyszerű csalónál, aki poshadt vizet árul csodaszerként, de valódi csodaművesek is akadnak közöttük. Ők nemzedékek felhalmozott tapasztalatainak letéteményesei és legfőbb céljaik egyike, hogy legyen akiknek ők is továbbadhatják azokat.

A karakter a következő értékeket kapja:

Ismeret:

+5 Alkímia	+5 Mellébeszélés
+5 Gyógyszerkészítés	+5 Méregkeverés
+5 Mágiaelmélet	+5 Vadonjárás
+5 Megfélemlítés	

Eloszthat 3 Vp-t.

Elkölthet 6 Kp-t.

Tudós

A megismerés tudománya még gyerekcipőben jár Farián, de egyre többen nevezik magukat büszkén a tudományok művelőjének. Bármerre is járjanak, a tudósok hamar csodálat tárgyai lesznek, és kíváncsi tanítványok veszik őket körbe.

A karakter a következő értékeket kapja:

Ismeret:

+5 Alkímia	+5 Mechanika
+5 Önkontroll	+5 Történelem
+10 Mágiaelmélet	

Eloszthat 5 Vp-t.

Elkölthet 6 Kp-t.

Felszerelés

A karakterek 10 arany értékű felszereléssel kezdenek,

Kapott pontok elköltése

Az eddigiek során a karakter előtörténete ellátta őt bizonyos számú Kp-val amelyeket Szabad képességek vásárlására kell költenie. Ezen túl minden kaszt leírásában megtalálható, hogy a szintlépések alkalmával milyen pontokat biztosít a karakter számára. A karakter ezeket a pontokat minden alkalommal megkapja, amikor az adott kaszttal lép szintet, vagyis már első szinten is. A játék megkezdése előtt a játékos ezeket a pontokat is elköltheti, vagy akár megőrizheti őket egy későbbi szintlépésre.

A játékos a szintlépésekkor kapott karakterpontokból vásárolhat a kasztja által hozzáférhető, illetve Szabad képességeket, valamint egyéb értékeket (pl. ismeretek, harcértékek, védőmódosító, varázspont). Szabad képességeket minden karakter megkötések nélkül vásárolhat, kasztképességeket ezzel szemben csak akkor, ha az adott kaszttal lépnek szintet és eléri a szükséges szintet az adott kasztból.

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

Kp-it az alábbi táblázat szerint válthatja egyéb pontokra.

1 Ismeretpont (Ip)	1 Kp
1 Harcértéke (Hé)	2 Kp
1 Varázspont (Vp)	2 Kp

Ip-t és Hé-t, Vp-t viszont csak akkor, ha kasztja, amivel aktuálisan szintet lép, származása vagy esetleg nevelése ezt lehetővé teszi a számára.

A pontok elosztásánál már mindössze egyetlen szabályt kell figyelembe venni: **egy szintlépés alkalmával a karakter egyik értéke sem növekedhet több, mint 5-tel.**

Utolsó simítások

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

Mi motiválja a karaktert?

Az egyik legfontosabb kérdés, hogy mi az amiért a ka-

rakter hajlandó akár mindent kockára tenni. A kérdés nem konkrét célokat akar felderíteni, hanem a karakter életének legfőbb mozgatórugóit. A motiváció segítségével a mesélő újra és újra kalandokba tudja rángatni a karaktert – elvégre elég unalmas játékkalkulációhoz vezet, ha a karakter nemet mond a kaland hívására. Ha a karakter motivációja a testvérének a megmentése a kalózok fogságából, ugyan miért folytatná kalandozását, miután – remélhetőleg – sikerrel járt. Ellenben, ha a karakter arra törekszik, hogy másokat megóvjon attól a szenvedéstől, amit az ő családjának kellett átélnie, mikor testvérét elragadták a kalózok, mindig meg fogja találni az okát a kalandozásnak.

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

Milyen hangulat jellemző a karakterre?

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

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

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

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

Melyik állítás jellemzi inkább a karaktert?

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

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

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

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

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

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

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

Szabad képességek

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

A közepébe: A Ügyességet használó fegyvereinek sebzése +1-gyel nő. **5 Kp**

Álmatlan: A karakternek nincs szüksége alvásra, így a kialvatlanság nem jár számára hátránnyal. Hosszú időt igénybe vevő tevékenységekre a karakter naponta egy napszakal többe tud fordítani. **5 Kp**

Alacsony státusz: A karakter megvetett, lenézett személynek számít a saját hazájában. A karakternek a vele azonos kultúrából származó személyek befolyásolására irányuló Karizma próbáinak módosítójához (-1 SM) járul más társadalmi csoportokkal szemben. A képesség a karakter kultúrájának kollektív előítéleteit tükrözik (pl. a férfiakat mélyen lenézik a matriarchális Velcai Köztársaságban). Az Alacsony státusz természetét a mesélő és a játékos együtt határozzák meg. **-3 Kp**

Angyali vonások: A karakter megjelenése különleges és szokatlan (szárnyak; opálos szemek, szarvak). Megjelenése nagy eséllyel vált ki csodálatot. Sárm, Meggyőzés és Mellébeszélés ismeretei között eloszthat 10 Ip-t. A karakter Álcázás próbáinak nehézsége, amennyiben álcájának különleges vonásainak elleplezése is részét képezi, (-1 SM)-mel csökken. **2 Kp**

Apró: A karakter apró termetű, magassága nem haladja meg a 130 cm-t. Erőnléte és -5-tel csökken és az ellene irányuló távolsági támadások (-1 SM) módosítót kapnak. A karaktert egyszerre maximum 4 átlagos méretű ellenfél támadhatja közelharcban, vagy 3, ha legalább egyikük Nagy. **0 Kp**

Átkozott: A dolgok mindig rosszul alakulnak a karakter számára: minden káros hatás, ami véletlenszerűen csap le, őt éri, és minden véletlenszerű előnyös hatásból kimarad. Balszerencséje kiapadhatatlan, a jószerencse pedig elkerüli. Minden jelenet első dobását meg kell ismételnie és a rosszabbik eredményt kell elfogadnia ér-

vényesnek. A mesélőnek gondoskodnia kell arról, hogy a világ rossz legyen számára (pl. érdemeidért soha nem kap elismerést, akik tisztában vannak vele hogy el van átkozva előítéletekkel kezelik, stb.).

A képesség felvételekor meg kell határozni, hogy mi okozta az átkot, és hogy hogyan lehet azt kiváltani. A képesség csak azoknak a játékosoknak ajánlott, akiket nem frusztrálnak a rossz kockadobások, kudarcok, és igazságtalan körülmények.

Fontos leszögezni, hogy a képesség leginkább egyfajta pesszimista világlátásként jelentkezik a karakter és környezete részéről, amely könnyen önbeteljesítő jóslatként manifesztálódhat. A képesség felvétele NEM ad szabad kezet a mesélő számára, hogy a karaktert méltánytalan kegyetlenséggel büntesse, ám arra igen, hogy az egyébként véletlenszerű hatások alapértelmezett célpontjává tegye őt. **-5 Kp**

Átütő erő: Erőnléte használó fegyvereinek sebzése +1-gyel nő. **5 Kp**

Bűvös gyengeség: a karakter rendkívüli érzékenységgel rendelkezik egy gyakori anyag ellenében (pl. vas és acél, cserzett bőr, tengervíz), és ezzel az anyaggal érintkezve szörnyű kínokat él át. Ha egy teljes körön keresztül bőrkontaktusba kerül ezzel az anyaggal veszít 1 Ép-t, majd minden perc folyamatos érintkezés után még 1-et. Az anyagot a játékos és a mesélő együtt határozzák meg. **-6 Kp**

Csonka kar: a karakter egyik keze sorvad, törés után rosszul összehegedt, vagy alulfejlett. Két kezét igénylő Ügyesség próbáihoz (-1 SM) járul. A képességet nem veheti fel olyan karakter, aki rendelkezik a Mindkét kezese vagy Kétkezes harcos képességek bármelyikével. **-3 Kp**

Dicsőségvágy: A karakter megszállottan keresi a harci dicsőséget és inkább választaná a hősi halált, mint a szégyenteljes megfutamodást. Minden alkalommal, amikor valaki kihívást intéz vagy fenyegetően lép fel a karakterrel vagy szövetségeseivel szemben köteles harcot kezdeményezni, kivéve, ha sikeres Lelkierő+Önkontroll (0) próbát tesz, függetlenül a fenyegetés természetétől és mértékétől. A karakter ellen irányuló Megfélemlítés próbákhoz (-2 SM) járul.

Harc közben a karakter célja, hogy megmérhesse magát legerősebb és legveszélyesebb ellenféllel szemben. Ettől eltérni csak akkor hajlandó, ha sikeres Karizma + Meggyőzés (-2 SM) próbával lebeszéli.

Amíg legalább 6 Ép-vel rendelkezik nem futamodik meg csatából, és ezt követően is csak akkor, ha sikeres Lelkierő+Önkontroll (0) próbát tesz. **-5 Kp**

Éber: +10 Kezdeményezés és Érzékelés próbáihoz akkor is hozzáadódik az Észlelés ismeret értéke, ha a játékos nem jelenti be annak használatát. **6 Kp**

Egészséges: Mérgek és betegségek elleni próbáihoz (+2 SM) járul. **3 Kp**

Elemi gyengeség: a karakter kiválaszhat egy elemet (tűz, víz, föld, levegő). Ez az elem és járulékos hatásai (hő, fagy) 3 Sérülésenként okoz neki kötelező Ép vesztesést. **-2 Kp**

Elemi kötődés: a karakter kiválaszhat egy elemet (tűz, víz, föld, levegő). Ez az elem és járulékos hatásai (hő, fagy) mindössze 10 sérüléspontra okoz neki kötelező Ép vesztesést. **5 Kp**

Éles hallás: (+2 SM) Hallás alapú Érzékelés próbáihoz. **3 Kp**

Éles szaglás: A karakter képes éles szaglása segítségével sikeres Érzékelés alapú próbákkal (pl. Észlelés, Nyomolvasás) nyomokat követni, sötétben tájékozódni, közeledő személyeket megérezni, stb. **3 Kp**

Elvhű: a karakter rendelkezik egy számára mindennél fontosabb elvvel (pl. Acce káromlását mindig meg kell torolnia, soha nem hazudik, nem engedi magát mágiával gyógyítani, mivel az gúnyt űz a sorsból, stb.), amelytől szinte lehetetlen eltéríteni. Ezt az elvet a játékos és a mesélő közösen határozzák meg. A karakter csak akkor nézheti tétlenül, hogy valaki az elvei ellen cselekedjen, ha sikeres Intelligencia+Önkontroll (0) próbát tesz, ő maga pedig csak sikeres Intelligencia+Önkontroll (-2 SM) próbával cselekedhet olyat, amiről tudja, hogy az elvei ellen való. Mások próbáira, ha azok célja, hogy elvei ellen való cselekedetekre vegyék rá, (-2 SM) módosító járul. **-3 Kp**

Empatikus: A karakter mások érzelmeinek, motivációinak kifürkészésekor próbái (pl. Lélektan) (+2 SM) módosítót kapnak. **6 Kp**

Félelem nélküli: A karaktert célzó Megfélemlítés próbák és a karaktert célzó, mágikus félelmet keltő varázslatok (-2 SM) módosítót kapnak. **4 Kp**

Fóbiás: A karakternek van egy irracionális félelme. A félelem tárgyával szembesülve csak Lelkierő+Elmekontroll (0) próbával képes fő- és kiegészítő cselekedetek végrehajtására, kivéve, ha a cselekedet célja, hogy távolabb kerüljön a félelme tárgyától. **-4 Kp**

Fukar: A karakternek nehezére esik pénzt költenie, amennyiben az nem hoz hasznot a számára közvetlen, azonnali és közel bizonyos módon. Például a fukar karakternek nehezére esik megvesztegetni egy városőrt, hogy beengedje őt a városba kapuzárás után, ám hajlandó kifizetni a páncélja megjavításának árát. Azonnali, közvetlen haszonnal nem járó költséghez a karakternek sikeres Lelkierő+Önkontroll (0) próbát kell tennie. **-3 Kp**

Gyorsaság: +5 Kezdeményezés. A képesség többször is felvehető. **4 Kp**

Harci stressz: A karakter nem képes az Erőgyűjtés teljes körös cselekedetet alkalmazni. **-3 Kp**

Hőlátás: A karakter Érzékelés méter távolságig (min. 5) megbízhatóan képes eltájékozódni a tárgyak és tesztek kibocsátotta hő segítségével. Ezen távolságon túl már csak azt tudja megmondani, hogy melyik irányban van hidegebb vagy melegebb. **8 Kp**

Ichortáplált: a karakternek nincs szüksége ételre, italra az életben maradáshoz, bár azokat továbbra is képes feldolgozni a szervezete. **3 Kp**

Idegen: A karakteren már távolról látszik idegen származása, amelynek elleplezése csak Ügyesség+Álcázás (0) próbával lehetséges. **-2 Kp**

Inspiráló: A karakter sikerei másokra is pozitív hatással vannak. Valahányszor SM-jeiből Lendületet vásárol a dobás egyes helyiértékén szereplő szám dupláját adhatja hozzá a *felhalmozott Lendülethez*. **4 Kp**

Írástudatlan: a karakter nem tud sem írni, sem olvasni. **-3 Kp**

Irha: A karakter bőre tapinthatóan vastag és kemény. +1 rugalmas Vértettség. Ez az extra Vért nem csökkenthető 0-ra. A karaktert célzó Orvoslás próbák módosítójához (-1 SM) járul. **5 Kp**

Karmok: Túlütés esetén a karakter +2-őt adhat a sebzéséhez, amennyiben fegyvertelenül harcol. Kézügyesség próbáinak, és egyéb precíz kézmozgásokat igénylő próbáinak módosítójához (-1 SM) járul. Mászás vagy dolgok megragadására és tartására irányuló Atlétika próbái módosítójához (+1 SM) járul. **2 Kp**

Kapaszkodás: A karakter képes bármilyen felületen, akár fejjel lefelé is megkapaszkodni, és a maximális Mozgása felével haladni cselekedetenként. **7 Kp**

Kapzsi: A karakternek nehezére esik visszautasítani bármely pénzkereseti lehetőséget, legyen szó akár ille-

gálisról vagy veszélyesről. Ilyen ajánlatra csak sikeres Lelkierő+Önktróll (0) próbával mondhat nemet. **-3 Kp**

Kétkezes harcos: Ha a karakter mindkét kezében egy-egy fegyvert forgatva harcol használhatja az *Ismétlő csel* és a *Kettős védelem* kiegészítő cselekedeteket. A képességet nem veheti fel olyan karakter, aki rendelkezik a Csonka kar képességgel. **4 Kp**

Kishitű: A karakter nem képes inspirációt meríteni korábbi sikereiből, így nem használhat fel felhalmozott Lendületet a próbadozásai javítására. **-3 Kp**

Könnyűléptű: +2 Mozgás. A képesség többször is felvehető. **3 Kp**

Körkörös látás: A karakter 360 fokos szögben képes látni. A karaktert nem lehet hátulról támadni. A karakter Érzékelés alapú próbadozásainak módosítóját nem befolyásolja a testtartása. **4 Kp**

Különleges vonások: A karakter megjelenése különleges és szokatlan (szárnyak; opálos szemek, szarvak).. Megjelenése épp annyi eséllyel vált ki csodálatot, mint viszolygást. Naponta egyszer egy Karizma alapú próbája előtt, amennyiben annak célpontjai emberek, dobhat k10-zal. Alacsony dobás (1-5) esetén (-1 SM), magas dobás (6-10) esetén (+1 SM) járul a módosítójához. A karakter Álcázás próbájának módosítójához, amennyiben álcájának különleges vonásainak elleplezése is részét képezi, (-1 SM) járul. **0 Kp**

Lélekjelenlét: A karakter számára az Erőgyűjtés mindössze egy főcselekedetet igényel. **4 Kp**

Macskaszemek: A karakter 2., 3. és 4. fényerősségű területeken nem szenved el a hátrányos látási körülményekből fakadó negatív hatásokat. Fény teljes hiányában (1-es fényerősség) a karakter is vak. **8 Kp**

Mágiatagadó: +1 Mágiaellenállás (ME). **10 Kp**

Másodrendű: A karaktert saját szülőhazája másodrendű állampolgárnak tartja, és megtagad tőle bizonyos előjogokat, amelyek a lakosság többsége számára elérhetőek. Fontos kitétel, hogy a képesség a lakosság többségéhez képest is alávetett jogi helyzetet jelenít meg. Jobbágnak lenni egy feudális társadalomban, ahol a lakosság többsége jobbágy, nem jelenti azt, hogy a karakter rendelkezhet a Másodrendű képességgel, annak ellenére, hogy a jobbágyok életét és lehetőségeit szigorú keretek közé szorítja az ország jogrendszere. A képesség felvételekor a játékos és a mesélő közösen határozzák meg, hogy melyek azok a különleges jogszabályok, amelyek a karaktert Másodrendűvé teszik és

miféle megtorlásra számíthat a karakter, ha megszegi őket (pl. Escarban a suciók nem tartózkodhatnak nap-szállta után a városokban, akit mégis a falakon belül érne, arra a városőrség tagjainak vesszőzése vár). **-3 Kp**

Mindkét kezes: A karakter nem szenved el a rosszabb kézzel végrehajtott próbáknál a szokásos (-1 SM) módosítót. A képességet nem veheti fel olyan karakter, aki rendelkezik a Csonka kar képességgel. **6 Kp**

Nagy: A karakternek hatalmas termete van, magassága legalább 220 cm. Erőnléte +5-tel nő és az ellene irányuló távolsági támadások módosítója is (+1 SM)-et kapnak. Lopódzás próbájának módosítójához (-1 SM) járul. Max. Ép-inek száma +1-gyel nő. A karaktert egy körben maximum 8 ellenfél támadhatja közelharcban. Alkalom szűlte támadásokat +1 méterrel távolabbról is leadhat célpontjaira. **0 Kp**

Nagyothalló: Hallás alapú próbájának módosítójához (-1 SM) járul. **-2 Kp**

Napérzékeny: A karakter bőrét égeti a nap. Amikor közvetlen napfény éri percenként 1 Ép-t sebződik. Minden napszak után, amelyet napfénnel bevilágított környezetben tölt - akkor is, ha ő maga árnyékban tartózkodott - maximális Ép-inek száma 1-gyel csökken. Az így elveszített maximális Ép-eket csak napfénymentes környezetben tartózkodva szerezheti vissza, még hozzá napszakonként 1-et. **-7 Kp**

Nem tud lebegni: A karakter teste alkalmatlan arra, hogy a vízben vagy a víz felszínén erőkifejtés nélkül lebegjen, mély vízben tartózkodva folyamatosan úsznia kell. Úszás próbájának módosítójához (-1 SM) járul. **-3 Kp**

Nyelvtudás: a karakter képes beszélni egy, az anyanyelvétől eltérő nyelvet. A képesség többször is felvehető. **3 Kp**

Önvédelmi tréning: A karakter VM-je megállapításakor +1 bónuszt kap. A képesség többször is megvásárolható. **2 Kp**

Ördögi vonások: A karakter megjelenése különleges és szokatlan (szárnyak; opálos szemek, szarvak). Megjelenése nagy eséllyel vált ki félelmet és viszolygást. Sárm és Meggyőzés próbájának módosítójához (-1 SM) járul. Megfélemlítés próbájának módosítójához pedig (+1 SM). A karakter Álcázás próbájának módosítójához, amennyiben álcájának különleges vonásainak elleplezése is részét képezi, (-1 SM) járul. **-3 Kp**

Perzselő ichor: a karakter számára perzselő fájdalmat

okoz az ichor használata. Minden alkalommal, ha Ichor pontot költ elveszt 1 Ép-t. **-7 Kp**

Puha földet érés: Esésből eredő sebzéseknek a felét szenvedni el. **3 Kp**

Rang: A karakter vele azonos fajból vagy kultúrából származó személyekkel szemben Karizma alapú próbájának módosítójához (+1 SM)-et adhat. A rang megnevezését a mesélő és a játékos közösen határozzák meg. Ha a karakter elveszíti rangját a következő szintlépéskor visszakapja a Rangra költött Kp-it. Ha a karakter a képességet az előtörténete során veszi fel további +5 tengeri aranyat kap felszerelése megvásárlására. **5 Kp**

Romlatlan: A képességet csak az első kaland előtt lehet megvásárolni. A karakter Romlás értéke 1. szinten 0. **6 Kp**

Romlott téboly: ha a karakter jelenlétében elszabadul a Romlás dobnya kell egy szerencse próbát. Ha 50 felett dob eluralkodik rajta a Romlott téboly: a jelenet végéig minden körben gondolkodás nélkül rátámad a hozzá legközelebb tartózkodó karakterre. A téboly hatása alatt csak olyan cselekedeteket használhat amelyek közelebb viszik vagy fizikai sérülést okozhatnak kismélt áldozatának. A téboly a szerencsepróba eredményétől függően további hatásokkal is járhat:

60 felett a karakter elfelejti hogyan kell beszélni és varázsolni

70 felett karmai és tépőfogai nőnek, szörzete gyors növekedésnek indul

80 felett ösztönlénnyé aljasul (-3 SM) módosítót kap Intelligencia és Lelkierő alapú próbáira.

90 felett vadul burjánzó izomzata miatt (+2 SM)-at kap Erőnlét és Ügyesség alapú próbáira. **-6 Kp**

Rövidlátó: A karakter látás alapú próbáinak módosítójához (-1 SM) járul. **-4 Kp**

Strapabíró: A karakter max. Ép-jéhez hozzáadhatja Lelkierejének tizedét (min. 1). **5 Kp**

Sűrű ichor: A karakter szervezete elképesztően sok Ichort termel. +1 maximális Ichor. A képesség többször is felvehető. **5 Kp**

Szárnyak: A karakter hátán prominens szárnyak találhatóak. A szárnyak kinézetét a játékos határozza meg. Folyamatos repülésre nem képes, de helyből felugorva 3 + (Erőnlét/5) méter magasságba képes emelkedni egy cselekedettel (min. 3). Nekifutásból az Erőnlétével egyenlő távolságra képes ugrani képes vízszintesen siklani (min. 10), méterben, ezt követően talajt kell érnie, különben zuhanni kezd. Egyetlen cselekedettel csak

annyit haladhat, amennyi a Mozgás értéke. Ha a repülési távolsága több, mint a Mozgás értéke, akkor csak több cselekedettel teheti meg a maximális távolságot.

A szárnyakat elrejtteni Ügyesség+Álcázás (0) próbával lehetséges. A karakter szárnyát érő támadások 4 sebzésenként kötelező Ép veszteséget okoznak. **8 Kp**

Szapora ichor: A karakter szervezete különösen gyorsan képes Ichort termelni. A karakter minden napszak elején egy szerencsepróbát tehet 25-ös célszámmra. Sikeres esetén egy helyett 2 Ichort kap vissza. A képesség többször is felvehető, és minden foka +10-tel növeli a szerencsepróba célszámát. **4 Kp**

Szerencsés: a karakter minden jelenetben megismételheti első sikertelen próbáját. Ha második próbálkozásra sikert ér el, az azt következő sikertelen próbáját is megismételheti, mindaddig amíg másodszorra is sikertelennek nem bizonyul. **8 Kp**

Szexepil: Mások elcsábítására irányuló próbáinak módosítójához (+1 SM) járul. Nem szükséges, hogy a csábítás legyen a próba egyetlen célja, ám mindenképpen a részét kell képeznie. **4 Kp**

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

Az élelemből naponta egy adagot kell fogyasztania, különben Max. Ép-je naponta -1-gyel csökken. Minden 3., egymás után kihagyott nap után tulajdonságai is csökkenni -5-tel. Amikor újra elkezd rendszeresen fogyasztani az élelmet maximális Ép-it és tulajdonságait ugyanilyen tempóban kapja vissza. **-5 Kp**

Szívós: A karakter Max. Ép-je az Erőnlétének tizedével nő (min. 1). A képességet nem veheti fel olyan karakter, aki rendelkezik a Törekeny képességgel. **4 Kp**

Szövetséges: A karakter szert tehet egy NJK szövetségesre, aki mélyen kötődik hozzá (pl. őszinte barátság, rokon kapcsolat, szerelmi kötődés). A képesség árát a mesélő határozza meg annak függvényében, hogy a választott szövetséges mennyi és mekkora segítséget tud nyújtani szükség esetén. Ha a karakter elveszíti szövetségét a következő szintlépéskor visszakapja a képességre költött Kp-jait.

A szövetséges minden kaland során legalább

Faria számos nyelv hazája, mindegyikük felsorolása szinte lehetetlen. Egyes nyelveket mindössze pár tucat ember beszél, másokat milliók szerte a kontinensen, de olyanok is bőséggel akadnak, amelyek már csak régmúlt idők krónikáinak lapjain maradtak fenn. A teljesség igénye nélkül álljon most itt néhány a legfontosabb nyelvek közül.

Tengeri közös. Eredetileg Roccamare forgalmas kikötővárosának nyelvjárása volt, de szorgos kereskedőknek köszönhetően mostanra a Vitorlátlan-tenger partvidékének és a Tengervidék gyakorta használt közevetítőnyelve lett. A tengeri közös kifejezései számos más nyelvbe is utat találtak, főleg, ha a pénzügyek, jog és kereskedelem finom részleteiről van szó.

Padour. A hatalmas és soknyelvű Padour Birodalom központjának és így a felső kultúrának a nyelve. Padouról íródnak a legszebb trubadúrénekek, padour nyelven olvashatók a Hauet Akadémia korszakos jelentőségű értekezései az ichorról, de a padour lett a acceriánus vallás liturgikus nyelve is.

Magasztos. A magasztos egyedi műnyelv, amelynek gyökerei egy másik sík talajába nyúlnak vissza, mégis az elmúlt ezer év egyik meghatározó nyelvéné lett. A hagyomány szerint a nyelv első használója Xiteus próféta volt, akinek a Aeternumi Istenek ültették el az elméjében a nyelvtudást. Azóta a magasztos nyelv az Áldott Liga lakosságának anyanyelve lett, és az egyezményes vallás liturgikus nyelve is egyben.

Mélybogun. A mélybogun nyelvet az idegen származású utazók gyakran és előszeretettel hasonlítgatják a szerintük egyértelműen felsőbbrendű őséhez, az egykori Bogun Birodalom fennkölt és parancsolásra teremtett nyelvéhez. Ám bármennyire elkorcsosultnak tekintik is a kívülállók, attól még tény marad, hogy a mélybogun valamely nyelvjárását számtalan országocská népei beszélik a Konföderáció vidékein és Mreknában.

Fraelig. A fagyos Neiderheimr szabadlelkű népének beszéde idegenül reccsen ugyan a kívülállók fülében, de a délvidéki harcosok számára végtelen gyönyörűséget okoz a nyelvükön megörökített eddák és dalok hallgatása. Ráadásul, mióta a fraeligeket markába kaparintotta a portyázhatnék messzi partvidékek lakói is kénytelenek voltak megismerkedni a büszke flotnarok nyelvével.

Berke: a Fütenger nomádjai számos nyelvet beszélnek, és meghatározó kultúráik épp oly gyorsan váltogatják egymást, mint amilyen sebesen a nyargalók lovai száguldanak. Napjaink legfontosabb nomád nyelvjárása a berke, amely a törzseket egyetlen seregbe tömörítő Sámánhorda meghatározó nyelve volt. A Sámánhorda azonban hét dicső és vérzivataros év után legyőzőre talált, minden bizonnyal a berke nyelv sebes hagyatását is elhozva ezzel.

Khetrián: az Öreg Trón országának lakói nem győzik hangsúlyozni, hogy országuk nyelve egyben Faria legelső írott nyelve is, és mint ilyen minden igaz nyelv őse. Állításuk igazságtartamával ugyan nem túl nehéz vitába szállni, de attól még lenyűgöző, hogy az eunuchok odafigyelésének köszönhetően a mai khetrián nyelv mennyire hasonlít Khetria, az első város, nyelvéhez. Még ennél is lenyűgözőbb, hogy a khetriánt Esqi Taqtól Roccamaréig milyen sok felé, milyen sokan megértik.

Számos másik nyelv is létezik még Farián, amelyeket a saját népük gyermekein kívül csak igen kevesen beszélnek. Ha a könyv megemlíti egy országot vagy népet szinte bizonyos, hogy saját, elkülönült nyelvvel rendelkező csoportról van szó. Így aztán a karakterek vándorlásaik során könnyedén olyan vidéken találhatják magukat, ahol a tanult főként kívül mindenki csak a helyi nyelvet - legyen az salmer, badar, kuni, escar vagy éppen velcai - beszéli.

A következő csoportot azok az ősi nyelvek alkotják, amelyek ugyan manapság már senkinek sem anyanyelvei, de régi, megsárgult kódexek lapjain, öreg romok között, vagy éppen egykorvolt halandók lelkeivel társalogva még mindig találkozhatnak velük a karakterek. Ezek közül a nyelvek közül kettőt kell elsősorban kiemelni, habár a lista ezzel közel sem teljes.

Óbogun. Ezer esztendővel ezelőtt Zelengrád cárjai hatalmas birodalmat kovácsoltak egybe. A kontinens déli végeitől a Fütengerig terpeszkedő állam virágzása nem kis mértékben az olajozottan, és óbogun nyelven, működő államnak köszönhető. Természetes hát, hogy óbogun nyelvemlékek a kontinens nagy részén fellelhetőek és sokfelé még mindig a műveltség fokmérőjének számít, hogy valaki bírja-e a nyelvet vagy sem.

Auriq. Khetria végzete után a kontinens sötét korszaka következett, amelynek csak a Vas Országá, Auriquomor felvirágzása vetett véget. A mai Tengervidék nagy részét magába foglaló ősi birodalom nyelve ugyan kis híján feledésbe merült, de az elmúlt évtizedekben az egyetemek magisztereinek fáradságos munkájával sikerült azt a töredékes emlékekből feltámasztani.

Veahka. Igazságtalan a veahka nyelvet az ősi nyelvek között emlegetni, hiszen pár elzárt közösségben még mindig beszélnek azt Neiderheimr fraeligeiktől sanyargatott őslakói. Ettől még szomorú tény marad, hogy az utazók sokkal valószínűbben találkoznak a veahka nyelvvel bálványkövek oldalába vésve, vagy barlangok falára festve, semmint emberi ajkakon.

Végül röpke említést érdemelnek mindazok a különleges nyelvek, amelyeket egyes gyakorlati közösségek hoztak létre saját céljaikra, és a kívülállók értetlenségben tartására, mint például a különböző tolvajbandák rejtnyelvei, vagy éppen a mir sin velai kalózn nyelv.

egyszer alkudozás és vita nélkül a karakter segítségére kell siessen, ha a karakter erre külön kéri. A szövetségessel való kapcsolatfelvétel a karakter feladata. Többször is felvehető képesség. **2-8 Kp**

Példák:

2 Kp: Kisvárosi pap

4 Kp: Tartományi bíró

6 Kp: Országos előkelő

8 Kp: A Hauet Akadémia tanácsának a tagja

Született úszó: Úszási sebessége Mozgásának a fele, cselekedetenként. Úszás közben fizikai cselekedetek próbáinak módosítójához (+1 SM)-t adhat. **4 Kp**

Szűrt levegő: Légi úton terjedő mérgek és betegségek, füst, és egyéb anyagok ellen próbái módosítójához (+2 SM) járul. **2 Kp**

Tájékozódás: A karakter bármilyen körülmények között meg tudja mondani, hogy merre van észak, vagy valamely általa jól ismert hely. 5 méteres pontossággal meg tudja mondani, bármely hely relatív magasságát az általa aznap megtapasztalt helyekhez képest. Megérzi bármely talaj legcsekélyebb lejtését. Képes visszakövetni saját korábbi útvonalait akár több év távlatából is. **4 Kp**

Tériszony: Amennyiben 1 méteren belül legalább 4 méteres mélységet érzékel csak sikeres Lelkierő+Elmekontoll (30) próbával képes fő- és kiegészítő cselekedetek végrehajtására, kivéve, ha a cselekedet célja, hogy távolabb kerüljön a mélységtől. **-4 Kp**

Törékeny: A karakter -1 Max. Ép-vel rendelkezik és nem fejlesztheti Erőnlétét Kp-ból. A képesség többször is felvehető, és ilyen módon a karakter max. Ép-je 10-nél kevesebb is lehet. A képességet nem veheti fel olyan karakter, aki rendelkezik a Szívós képességgel. **-3 Kp**

Ugróláb: a karakter lába és ízületei különösen erősek és mozgékonyak. Ugrással és futással kapcsolatos próbáinak módosítójához (+2 SM) járul, rúgásainak sebése pedig +2-vel nő. **4 Kp**

Vadász: A karakter természetes környezetben Lopódzás és saját maga elrejtésére irányuló Álcázás próbájának módosítójához (+1 SM) járul. Mások Lopódzásának, illetve Álcázásának leleplezésére irányuló próbájának módosítójához is (+1 SM) járul. **4 Kp**

Vagyon: A képességet csak az első kaland előtt lehet megvásárolni. A karakter kezdő felszerelésére további 20 tengeri aranyat költhet. A képesség többször is felvehető. **3 Kp**

Varázstárgy: A képességet csak az első kaland előtt lehet megvásárolni. A karakter rendelkezik egy varázstárggyal. Hogy a varázstárgyra hogyan tett szert, azt a játékos és a mesélő közösen határozzák meg. A képesség ára a varázstárgy vagy ereklye költségétől függ. Varázstárgy esetén minden 4 Vp elkészítési költség után 1 Kp-ba kerül a képesség, míg ereklye esetén az ereklye minden 2 Kp-ja után 1 Kp-ba kerül a képesség. Ha a karakter a kalandjai során elveszíti a varázstárgyat a következő szintlépéskor visszakapja a varázstárgyra költött Kp-jait. **Változó**

Vérzékenység: A karakter véralvadása sokkal lassabb az átlagosnál. Vérzéssel járó Ép sebzés után 10 percenként további +1 Ép-t veszít, amíg a vérzését varázslattal vagy Ügyesség+Orvoslás (-2 SM) próbával el nem állítja. Az őt célzó gyógyító varázslatok költsége +1-gyel nagyobb, az Orvoslás próbák módosítójához pedig (-1 SM) járul. **-3 Kp**

Veszélyérzet: Ha a karaktert meglepetésszerű támadás érné Intelligencia+Észlelés (0) próbát tehet. Siker esetén az ellenfele nem kapja meg a *Meglepetésszerű* támadásból fakadó módosítókat. 1 Ichorért a játékos megkérdezheti, hogy karaktere veszélyes helyzetben van-e, vagy az általa tervezett cselekedetek végrehajtása előre láthatóan veszélybe fogja-e őt sodorni. A mesélőnek, legjobb tudása szerint, őszintén kell válaszolnia. **6 Kp**

Vízlégzés: A karakter korlátozott mértékben képes a vízből is oxigént meríteni. Erőnlét értékével (min. 10) megegyező számú percen keresztül képes a víz alatt maradni levegővétel nélkül. **3 Kp**

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 tényezőről 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 átértelt 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 játékkalkulát 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 csapdájába, 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 átértelt 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-keket, majd elosztja a szintenként kapott és Kp-ból vásárolt értékeket.

Ingyenes fejlődés

A karakterek egyes értékei a szintlépések alkalmával automatikusan fejlődnek. Ezek közül a legfontosabb talán az Ichor, amelynek maximális értéke minden szintlépést követően +1-gyel nő.

Ritkábban, de a karakterek Romlás értéke, VM-je és ME-je is nő a szintlépések alkalmával. Minden 5. szintre lépve (tehát, amikor a karakter 5., 10., 15., stb.) szintű lesz, ezek az értékek +1-gyel nőnek.

Ezeket túl előfordulhatnak olyan, kasztspecifikus értékek, amelyek egy bizonyos kaszttal történő szintlépés alkalmával változnak. Például a karakterek Múza pontjainak a száma +1-gyel nő valahányszor Ad-rasteia követőjeként lépnek szintet.

Kp-k elköltése

A karakterek bármely szintlépés alkalmával vásárolhatnak Kp-ikból ismereteket és harcértékeket, fejleszthetik Védő Módosítójukat, vagy, ha varázshasználó kaszttal léptek szintet varázspontokat vásárolhatnak. A Kp-k levásárlása az alábbi táblázat szerint történik.

1 Ismeretpont (Ip)	1 Kp
1 Harcértéke (Hé)	2 Kp
1 Varázspont (Vp)	2 Kp
1 Tulajdonságpont	5 Kp
1 Képesség	változó

Az ismeretek fejlesztése tehát pontonként 1 Kp-be kerül. A harcértékeké és a varázstípusoké pontonként 2 Kp-ba, a tulajdonságoké 5 pontba. A képességek ára a leírásuk végén szerepel.

Alapkasztok

Harcos

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

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

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

Szintenkénti értékek

7 harcérték, 10 ismeretpont és 12 Kp.

1. szint

Akció áradat I.: főcselekedet. 1 Ichorért a karakter két fegyveres támadást tehet ugyanazon ellenfél, vagy

olyan ellenfelek ellen, akikhez a kör során hozzáfér. **7 Kp**

Védekező harc: teljes körös cselekedet. A karakter következő köréig +1-gyel nő a VM-je és felhalmozott Sérülései nem befolyásolják az ellenfelek támadásait. Más cselekedetet nem hajthat végre, még szabad cselekedeteket sem. A képesség használatának feltétele, hogy a karakter legalább 5 métert hátráljon közben. A haladás irányát az közelharc támadást végrehajtó ellenfél határozza meg. **5 Kp**

Lefegyverzés I.: a karakter számára a *Fegyver kicsavarása* és *Fegyvertörés* manőverek 2 SM-be kerülnek. **4 Kp**

2. szint

Páros harc: kiegészítő cselekedet. A karakter VM-jéhez +1 járul a következő körig. Sikeres Karizma+Harc-téri gyakorlat (0) próbával egy 2+SM méteren belül tartózkodó célpont VM-jére +1 bónuszt kap mindaddig, amíg nem távolodnak el egymástól a próbadozással meghatározott távolságnál jobban. **5 Kp**

Lendület csapások: a karakter a *felhalmozott Lendület* a sebzései növelésére is használhatja. Minden 5 pontnyi *felhalmozott Lendület* +1-gyel növeli következő sebzését. A játékosnak a sebzés kidobása előtt kell bejelentenie mennyi *felhalmozott Lendület* kíván elhasználni. **3 Kp**

Most vagy soha: Reakcióként használható szabad cselekedet. A kör végéig Kezdeményezése +20-szal nő minden Ichorért, amit a képességre költ. **3 Kp**

3. szint

Fájdalomtűrés: teljes körös cselekedet. 1 Ichorért a karakter +2 VM-et kap a következő körig, a következő körének elején pedig Lelkierő+Harc-téri gyakorlat (0) 1*k10 felhalmozott Sérülést veszít. A próba minden SM-je +1k10-zel gyógyulással jár. **8 Kp**

Állóképesség: +1 Max. Ép. **3 Kp**

Taszító: A karakter *Lökés* manővere után ellenfele a SM duplája métert kénytelen hátrálni. Próbájához (+2 SM)-módosítót adhat minden elhasznált Ichorért. **3 Kp**

4. szint

Lefegyverzés II.: a karakter számára a *Fegyver kicsavar-*

rása és *Fegyvertörés* manőverek 2 SM-be kerülnek. *Fegyver kicsavarása* esetén az ellenfél (-1 SM-et kap mentődobására), *Fegyvertörést* pedig legfeljebb két méretkategória különbséggel használhat. **3 Kp**

Hasas: reakcióként is használható szabad cselekedet. 1 Ichorért a karakter hasra veti magát. Az őt célzó távol-sági támadás célt téveszt. **3 Kp**

Adjatok neki: kiegészítő cselekedet. 1 Ichorért 1 körig a célpont ellen irányuló támadások (+1 SM) módosítót kapnak. **7 Kp**

5. szint

Fájdalomtűrés II.: kiegészítő cselekedet. 1 Ichorért A karakter +2 VM-et kap a következő körig, a követ-kező körének elején pedig Lelkierő+Harctéri gyakorlat (0) 10 felhalmozott Sérülést gyógyul. A próba minden SM-je +10-zel növeli a gyógyulást.. **5 Kp**

Állóképesség II.: összesen +2 Max. Ép. Erőnlét ala-pú próbáinak módosítójához annyszor (+1 SM) járul, amennyi Ichort elkölt a próbadozás előtt (max. +30). **5 Kp**

Magányos harcos: a karakter ellenében a túlerő nyúj-totta harci módosítókat úgy kell számolni, mintha a ténylegesnél kettővel kevesebb támadás célpontja lett volna a körben. **4 Kp**

6. szint

Hadi tanács: reakcióként, harci helyzetben alkalmaz-ható szabad cselekedet. 1 Ichorért a célpont újradob-hatja utolsó próbáját. **4 Kp**

Katonadolog: Főcselekedet. 1 Ichorért a célpont el-veszt egy szintnyi hátrányt állapotai pedig a következő szerint változnak. **5 Kp**

Régi állapot	Új állapot
kábultság	nincs
kiszolgáltatottság	kábultság
cselekvőképtelenség	kiszolgáltatottság
haldoklás	cselekvőképtelenség

Letaglózás: ha a karakter *Gáncs* manővert kísérel meg az ellenfél (-1 SM)-mel dobja mentőjét. **4 Kp**

7. szint

Halálos találat: +1 Sp. **5 Kp**

Hajszálpontos csapások: a *Túlítás* manőver 4 SM-be kerül a karakternek. **6 Kp**

Akcio áradat II.: főcselekedet. A karakter két fegyve-res támadást tehet ugyanazon ellenfél, vagy olyan ellen-felek ellen, akikhez a kör során hozzáfér. **10 Kp**

8. szint

Állóképesség III: összesen +3 Max. Ép. Naponta egyszer, 0 Ép-re kerülve próba nélkül stabilizálódik, és a következő körben 1 Ichorért visszakap Erőnlétének ötödével egyező számú Ép-t (min. 1). Erőnlét alapú próbáinak módosítójához annyszor (+1 SM) járul, amennyi Ichort elkölt a dobás előtt (max. +3). **4 Kp**

Előre: kiegészítő cselekedet. 1 Ichorért a Karizma+Harctéri gyakorlat (0) próba SM-je+1 célpont 1 *Mozgás* cselekedetet szabad cselekedetként hajthat végre a kö-vetkező körben. **4 Kp**

Taktika: kiegészítő cselekedet. 1 Ichorért a karakter Intelligenciájának ötöde (min. 1) számú célpont akt. +1 VM-et kap a jelenet végéig. **5 Kp**

9. szint

Varázsfegyver: A karakter kiválaszthat egy varázslatot, amelynek a tulajdonságai között eloszthat 5 SM-et. A varázslat a fegyverét célozza, vagy azt, akit a fegyver megérint. 1 Ichorért képes előhívni a varázslatot a fegy-veréből egy közelharc találatot követően, szabad csele-kedetként. A varázslat tulajdonságait (célpontok száma, sebzés, időtartam) a karakter minden használatkor sza-badon meghatározhatja. Ha a varázslat sikerességének feltétele a célpont ME-jének kigizetése, úgy az 5 SM-ből kell erre a célra elkülöníteni egy értéket. **7 Kp**

Mindent bele: egy jelenetben egyszer, reakcióként használható szabad cselekedet. A karakter Erőnlét, Ügyesség és Lelkierő alapú próbái (+1 SM)-et kapnak, VM-je +1-gyel, Mozgása +5-tel, Sp-je +2-vel nő, annyi körig, ahány Ichort költ a képesség használatára. **7 Kp**

Cserzett bőr: a karakter bőre elszíneződik, megkemé-nyedik és +2 Vért-et biztosít a számára. Álcázás próbá-inak módosítójához (-1 SM) járul. **4 Kp**

10. szint

Megelőző csapás: A karakter Kezdeményezése +10-zel nő. Ezen kívül az első harci körben további +50-et kap Kezdeményezésére és +1 főcselekedet kap. **6 Kp**

Állóképesség IV: összesen +3 Max. Ép. Egy jelenet-ben egyszer, szabad cselekedetként 1 Ichorért a karak-ter visszakap 2k6 Ép-t. Naponta egyszer, 0 Ép-re ke-rülve próba nélkül stabilizálódik, és a következő körben

1 Ichorért visszakap Erőnlétének ötödével egyező számú Ép-t (min. 1). Erőnlét alapú próbáinak módosítójához annyszor (+1 SM) járul, amennyi Ichort elkölt a próbadobás előtt (max. +3). **4 Kp**

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

Csavargó

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

Szintenkénti értékek

5 Hé, 14 Ip és 12 Kp

1. szint

Előkészületek: kiegészítő cselekedet. 1 Ichorért a következő cselekedettel végrehajtott próbáját kétszer dobja és az eredmények közül ő választ. **6 Kp**

Útitárs I.: a karakter választhat egy közönséges állatot familiárisul. A familiáris engedelmeskedik az egyszerű utasításoknak, és harcban a karakter oldalán harcol, ha nem kap az ellenkezőjére utasítást. A karakter a familiáris gesztusaiból, viselkedéséből pontos következtetést tud levonni érzelmi állapotára, gondolataira. Mindazonáltal az állat értelme vagy képességei nem változnak. A familiáris halála esetén a karakter a következő kaland előtt új familiárist választhat magának. A familiáris Mágiaellenállása megegyezik a karakterével. **6 Kp**

Célzás I.: kiegészítő cselekedet. A karakter következő cselekedetével végrehajtott távolsági támadásához (+1 SM) módosító járul. **6 Kp**

2. szint

Sebesség: szabad cselekedet. 1 Ichorért Ügyesség+Akrobatika (0) próbát kell tennie, majd Mozgása +10-zel nő 1+SM körre, vagy amíg megtámad vagy képességei, varázslatai célpontjává tesz egy ellenfelet. **3 Kp**

Harci reflexek I.: Reakcióként használható szabad cselekedet. A képesség használatát a kör legelső cselekedete előtt kell bejelenteni. 1 Ichorért a karakter Észlelés+Akrobatika (0) próbát tehet. Kezdeményezése +20-szal nő 1+SM körre. **2 Kp**

Betörő: Akrobatika és Kézügyesség ismeretei között eloszthat 5 pontot. **3 Kp**

3. szint

Mesterlövés I.: reakcióként is használható szabad cse-

lekedet. 1 Ichorért karakter távolsági támadó fegyverrel elért sebzéséhez hozzáadhatja az Ügyessége ötödét. **4 Kp**

Fedezék: reakcióként használható kiegészítő cselekedet. 1 Ichorért az őt eltaláló távolsági támadásra reagálva sikeres Erőnlét+Atlétika (0) próbával maga elé ránthat egy másik, mellette tartózkodó karaktert, így a támadás őt találja el. A próba módosítója annyiszor (-1 SM), mint a célpont által viselt felszerés Súlya. **Nagy** célpont esetén a módosítóhoz további (-1 SM) járul. **5 Kp**

Gyűjtögetés: A karakter Vadonjárás ismerete +5-tel nő. Az általa gyűjtött alapanyagokból készült mérgek, gyógyszerek és ajzószer kikeverés-próbájához (+1 SM) járul. **3 Kp**

4.szint

Nyom nélkül: Nyomolvasás/eltüntetés és Vadonjárás ismeretei között eloszthat 5 pontot. **3 Kp**

Orvtámadás I.: nem védekező ellenfelet célzó támadásainak sebzéséhez +k5-öt adhat. **3 Kp**

Lendületes kitérés: reakcióként használható szabad cselekedet. Amennyiben nincs helyhez kötve a *felhalmozott Lendületet* felhasználhatja VM-je növelésére a kör végéig. 10 pontnyi Lendületért +1 VM-et vásárolhat. **5 Kp**

5. szint

Harci reflexek II.: A karakter Kezdeményezése véglegesen +10-zel nő. Reakcióként használható szabad cselekedet. A képesség használatát a kör legelső cselekedete előtt kell bejelenteni. 1 Ichorért a karakter Észlelés+Akrobatika (0) próbát tehet. Kezdeményezése +20-szal nő 1+SM körre. **3 Kp**

Mesterlövés II.: Távolsági fegyveres sebzéséhez mindig hozzáadhatja az Ügyessége ötödét. **7 Kp**

Nyomozás: rejtett információ kiderítésére (pl. titkosírás lefordítása) vagy rejtett dolgok megtalálására (pl. titkos ajtó keresés) tett próbáihoz (+1 SM) járul. **3 Kp**

6. szint

Hátbaszúrás I.: főcselekedet. Közelharc támadást adhat le. 1 Ichorért, ha *bátulról* támad (+2 SM) és +2 Sp a támadáshoz. **4 Kp**

Falkataktika: a karakter (+1 SM)-t kap közelharc tá-

madására minden az oldalán küzdő szövetséges után, amennyiben ők is a célpontot támadták az előző körben. **7 Kp**

Hát hazudnék én neked?: Sárm és Mellébeszélés ismeretei között eloszthat 5 pontot. **3 Kp**

7. szint

Rögtönzés: reakcióként használható szabad cselekedet. Egy sikertelen próbát követően 1 Ichorért kap +1 főcselekedetet, de ezzel a főcselekedettel nem ismételteti meg a reakciót kiváltó cselekedetét. **6 Kp**

Világlátott: Kultúra és Helyismeret ismeretei között eloszthat 5 pontot. Kétszer ingyenesen felveheti a *Nyelvtudás* Szabad képességet. **5 Kp**

Célzás II.: kiegészítő cselekedet. A karakter következő cselekedetével végrehajtott távolsági támadásához (+2 SM) módosító járul. **7 Kp**

8. szint

Hajszálpontos: a *Leszögezés* és *Duplalövés* manőverek szándékolat használata esetén (+1 SM). **6 Kp**

Csel: reakcióként használható szabad cselekedet. Sikertelen közelharc támadást követően 1 Ichorért a célpont elszenvedi a karakter közelharc sebzését, úgy mintha a támadás zéró siker lett volna. **5 Kp**

Előny: túlütéseit követően áldozatai +1 *szint hátrányba* kerülnek annyi körre, ahány Ép-t vesztek. **8 Kp**

9. szint

Mágikus lövedék: A karakter kiválaszthat egy varázslatot, amelynek a tulajdonságai között eloszthat 5 SM-et. A varázslat a fegyverét célozza, vagy azt, akit a fegyver megérint. 1 Ichorért képes előhívni a varázslatot a fegyveréből egy távolsági találatot követően, szabad cselekedetként. A varázslat tulajdonságait (célpontok száma, sebzés, időtartam) a karakter minden használatkor szabadon meghatározhatja. Ha a varázslat sikerességének feltétele a célpont ME-jének kigizetése, úgy az 5 SM-ből kell erre a célra elkülöníteni egy értéket. **7 Kp**

Harci reflexek III.: A karakter Kezdeményezése összesen +20-szal nő véglegesen. A karaktert nem lehet meglepetésszerűen támadni. Reakcióként használható szabad cselekedet. A képesség használatát a kör legelső cselekedete előtt kell bejelenteni. 1 Ichorért a karakter Észlelés+Akrobatika (0) próbát tehet. Kezdeményezése +20-szal nő 1+SM körre. **5 Kp**

Felszívódás: szabad cselekedet. 1 Ichorért a karakter láthatatlanná válik annyi körig, mint Csavargó szintjeinek a száma. Ha egy támadással, képességgel vagy varázslattal célba vesz egy karaktert a láthatatlanság megszűnik. **8 Kp**

10. szint

Hátbaszúrás II.: főcselekedet. Közelharc támadást adhat le egy ellenfélre. 1 Ichorért, ha *hátról* támad összesen (+3 SM) és +3 Sp. **3 Kp**

Útitárs II.: a karakter familiárisára ezentúl az alábbi szabályok vonatkoznak: A familiáris engedelmeskedik, egyszerű utasításoknak, és harcban a karakter oldalán harcol, ha nem kap az ellenkezőjére utasítást a karaktertől. A karakter és familiárisa között empatikus kapcsolat jön létre, a karakter hozzáfér a familiáris érzelmeihez, és egy kiegészítő cselekedettel irányíthatja is azokat. A karakter képes egyszerű üzeneteket telepatikusan küldeni a familiárisának, és annak érzelmei alapján alapvető információkat kiolvasni. Az empatikus és telepatikus kapcsolathoz a csavargónak érzékelnie kell a familiárist. A familiáris Intelligenciája és Lelkiereje +10-zel nő. A familiáris halála esetén a karakter a következő kaland előtt új familiárist választhat magának. **7 Kp**

Rés a páncélon: a karakter sebzései ellen nem érvényesül a hagyományos Vértettség, ha legfeljebb 2-es méretkategóriába tartozó közelharc fegyvert használ. **5 Kp**

Komédiás

tapasztalati varázshasználó kaszt

Komédiások mágiája

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

A komédiások a varázsláshoz Ügyesség+Előadás próbát tehetnek, de ilyenkor varázslataikat mindig zenével, tánccal vagy művészi mozdulatokkal kell kíséruik.

Szintenkénti értékek

3 Hé, 14 Ip és 16 Kp

1. szint

Csatadal: főcselekedet. A következő körben a komédiás szövetségesei, amennyiben hallják a csatadalt, közelharc támadásaik próbájára (+1 SM) módosítót kapnak. 1 Ichorért kiválaszthat egy ellenfelet, akinek személyét a csatadal szereplőjévé teszi. Amennyiben a célpont képes megérteni csatadal szövegét a komédiás Karizma+Előadás (- a célpont ME-je) próbát tehet. Sikeres próba esetén a célpont az 1+SM számú körre +1 *szint hátrányt* kap. **7 Kp**

Elbűvölő: eloszthat 5 pontot a Mellébeszélés és Sárm ismeretei között. Ezeket az ismereteket ezen a szinten maximum 10 ponttal fejlesztheti a szokásos 5 helyett. **3 Kp**

Katarzis: +1 Varázsküszöb. **5 Kp**

2. szint

Zsonglőrködés: eloszthat 5 pontot Akrobatika és Kézügyesség ismeretei között. Ezeket az ismereteket ezen a szinten maximum 10 ponttal fejlesztheti a szokásos 5 helyett. **3 Kp**

Hangerő: kiegészítő cselekedet. A karakter torokszagató ordítást hallat. 1 Ichorért a két méteren belül tartózkodók a karakter Erőnlét+Előadás (0) SM+1*k10-et

sebződnek, kötelező Ép vesztéssel. A sebzés méterenként k10-zel csökken. **7 Kp**

Maró gúny: kiegészítő cselekedet. A karakter gúnyos megjegyzéseivel felbőszíti célpontjait. 1 Ichorért sikeres Karizma+Előadás (-célpont ME-je) vagy Karizma+Mellébeszélés (-célpont ME-je) próbával a célpont 1+SM körig minden megfontolást sutba dobva a karakter életére fog törni és csak olyan cselekedeteket fog használni, amivel közelebb kerülhet a komédiához vagy fizikai sérülést okozhat neki. **6 Kp**

3. szint

Rébuszok: a karakter ösztönösen képes arra, hogy olyan rébuszokban beszéljen, amit csak a kívánt hallgatóság ért meg. 1 Ichorért, kiegészítő cselekedetként, egy percre ezzel a képességgel másokat is felruházhat. Ezalatt a célpont beszédét csak azok értik, akiket a célpont kiválaszt. **6 Kp**

Koreográfia: kiegészítő cselekedet. A karakter kettő, az oldalán harcoló szövetséges számára megnevez 1-1 cselekedetet. Ha a komédiás következő köréig a szövetségesei végrehajtják ezeket a cselekedeteket a komédiás próbáira (+1 SM)-et kap abban a körben. **7 Kp**

Tökéletes egyensúly: a karakter soha nem veszíti el egyensúlyát, nem vonatkoznak rá a bizonytalan talajból fakadó hátrányok, képes próba nélkül kifeszített kötélen járni. A karaktert földre dönteni vagy eltaszítani szándékozók (-2 SM)-t kapnak, a karakter pedig (+2 SM)-t, valahányszor a talpon maradás, vagy az egyensúly megőrzése a próba célja (pl. ha *Gáncs*-csal próbálkoznak ellene). **4 Kp**

4. szint

Csábító: Sárm, Meggyőzés és Mellébeszélés ismeretei között eloszthat 5 pontot. Ezeket az ismereteket ezen a szinten maximum 10 ponttal fejlesztheti a szokásos 5 helyett. **3 Kp**

Hírnév: Karizma alapú próbáihoz (+1 SM) módosító járul, amennyiben ismertsége hasznára válhat. **4 Kp**

Lendületes varázslat: A *felhalmozott Lendületet* varázslatai erősítéséhez kétszeres hatékonysággal használhatja fel, vagyis 10 Lendületért +2 SM-et vásárolhat. **6 Kp**

5. szint

Hangmester: Hangmágikus varázslatainak próbájára (+1 SM) módosítót kap. **8 Kp**

Ködalak: szabad cselekedet. 1 Ichorért a körvonalai elmosódottá válnak. Az ellene irányuló közelharc támadások (-1 SM) módosítót, az ellene irányuló távolsági támadások pedig (-2 SM)-et kapnak, annyi körre, mint Komédiás szintjeinek a száma. **7 Kp**

Röhögőgörcs I.: főcselekedet. 1 Ichorért a karakter tréfáival *Kiszolgáltatottá* teszi célpontját 1+SM körre ha sikeres Karizma+Előadás (- a célpont ME-je) vagy Karizma+Mellébeszélés (-a célpont ME-je) próbát tesz. **6 Kp**

6. szint

Megzavarás: kiegészítő cselekedet. 1 Ichorért sikeres Karizma+Előadás vagy Karizma+Mellébeszélés (-a célpont ME-je) próbát követően a célpont csak maximum 1 kiegészítő cselekedet varázslási idejű varázslatokat hozhat létre és +1 *szint hátrány*ba kerül a komédiás következő köréig. A karakternek nem kell kifizetnie a képesség árát, ha az előző körben is sikeresen használta ugyanarra a célpontra. **6 Kp**

Aura: kiegészítő cselekedet. 1 Ichorért a célpont körvonalai, a karakter által választott mintázatban, egy fáklya fényerejével felizzanak maximum 1 percre. A célpont Lopódzásához (-3 SM) járul, az őt célzó távolsági támadásokhoz pedig (+1 SM). Az éles fény miatt a célpont a következő körében +1 *szint hátrány*ba kerül. **7 Kp**

Késdobáló: a karakter dobófegyveres sebzése ellen a célpont Vért-je megfelelődik (felfelé kerekítve). **4 Kp**

7. szint

Csatadal II.: főcselekedet. A következő körben a komédiás szövetségesei, amennyiben hallják a csatadal-, közelharc támadásaik próbájára összesen (+2 SM)-at kapnak. 1 Ichorért kiválaszthat egy ellenfelet, akinek személyét a csatadal szereplőjévé teszi. Amennyiben a célpont képes megérteni csatadal szövegét a komédiás Karizma+Előadás (- a célpont ME-je) próbát tehet. Sikeres próba esetén a célpont az 1+SM számú körre +2 *szint hátrány*t kap. **7 Kp**

Figyelemelterelés: számára a *Megzavarás* és *Villanás* varázslatok varázslási ideje szabad cselekedet. Ezen varázslatok első használata egy jelenetben nem csökkenti a karakter varázslimitjét. **7 Kp**

Döbbenet: egész körös cselekedet. Előadása rabul ejti a nézőket. 1 Ichorért, ha sikeres Karizma+Előadás (-3 SM) próbát tesz 1+SM célpont a komédiás következő köréig elveszíti összes cselekedetét. **8 Kp**

8. szint

Fénykovács: Fénymágikus varázslatainak próbájához (+1 SM) módosítót kap. **8 Kp**

Maskara: szabad cselekedet. 1 Ichorért a karakter saját bőrére tetszőleges sminket vagy tetoválást varázsol. A maskara mindaddig megmarad, amíg a karakter meg nem szünteti. Eloszthat 9 pontot a Meggyőzés, Sárm, Megfélemlítés és Mellébeszélés ismeretei között. Ezeket az ismereteket ezen a szinten maximum 10 ponttal fejlesztheti a szokásos 5 helyett. **5 Kp**

Katarzis: Egy legalább 2 perces előadás vagy egy műalkotás elkészítése után Ügyesség+Képzőművészet (-3 SM) vagy Karizma+Előadás (-3 SM) próbát tehet. Sikeres próba esetén visszakap +1 akt. Ichort, sikertelenség esetén azonban a következő nap kezdetén nem nő akt. Ichorpontjainak a száma. **5 Kp**

9. szint

Hajlatok: a komédiás gumiemberként képes a testét szinte bármilyen pozícióba hajlítani. 1 Ichorért, főcselekedetként 1 percre még a csontjait is képes hajlékonyra tenni, és akár egy 20 cm széles résen is képes átpréselni magát. Ilyen állapotban az elszenvedett zúzódások sebzése és Mozgás értéke megfelelődik, Erőnlét alapú próbáira pedig (-2 SM) módosítót kap. **4 Kp**

Cinkelt kockák: reakcióként használható szabad cselekedet. 1 Ichorért célpont próba kockáinak helyiértéket meg kell cserélni. Egy 59-es dobásból például 95-ös dobás lehet ilyen módon. **7 Kp**

Csak a kezemet figyeljék: szabad cselekedet. 1 Ichorért következő közelharc támadása *Meglepetésszerűnek* minősül. Egy ellenfél ellen egy jelenetben egyszer alkalmazható. **5 Kp**

10. szint

Mimikri: főcselekedet. 1 Ichorért, teljes körös cselekedetként a karakter lemásolhatja egy általa jól ismert személy arcát, hangját és viselkedésének sajátosságait. A hatás időtartama maximum 1 napszak. **7 Kp**

Röhögőgörcs II.: főcselekedet. 1 Ichorért a karakter tréfáival *Cselekvőképtelelmé* teszi célpontját 1+SM körre, ha sikeres Karizma+Előadás (-a célpont ME-je) vagy Karizma+Mellébeszélés (-a célpont ME-je) próbát tesz. **4 Kp**

Színház a világ: szabad képesség. A komédiás nem ért mindenhez, de bármit el tud játszani. 1 Ichorért a kö-

vetkező próbájához a vonatkozó ismeret helyett használhatja Előadás ismeretét. **8 Kp**

Igazhitű

varázshasználó kaszt

Minden a hittel kezdődik. Legyen szó bár az Egyezményes vallás túlvilági istenségibe vetett hitről, a Világ Gyökerét Rágó démonúr felé érzett feltétlen odaadásról, vagy fagyos déli végek ifjúságának önfeláldozó fanatizmusáról, az igazhitűek egész életüket áthatja a megingathatatlan makacs meggyőződés. Ahányan vannak, annyi félek, de sziklaszilárd eltökéltségük, megingathatatlan elvhűségük mindegyiküket kiemeli az emberek tömegéből. Elhivatottságuk jutalmaként rendkívüli hatalmat nyernek saját maguk és a világ felett.

Az igazhitűek mágiaja

Az igazhitűek mágiahasználatja a csodákba vetett hiten alapul. Az igazhitűek számára elegendő a tudat, hogy mivel céljuk méltó és helyes, a világ meg fog hajolni az akaratuk előtt. Meglehet, az igazhitűeknek csak saját elképzeléseik szabnak korlátot, ettől függetlenül igaz, hogy csak olyan varázslatok létrehozására képesek, amelyekhez hitük szerint hozzáférésük van. Ezért az igazhitűeknek a kaszt első szintjén ki kell választaniuk 4 varázslattípust, és a kaszttal való szintlépések során mindössze ezen típusokba tartozó varázsserejük fejlesztésére költhetnek Vp-t.

Számos igazhitű tekint valamely istenség vagy akár istencsalád felé reményeivel és fohászaival. Ők a négy varázslattípust is valószínűleg az istenséghez közel álló típusok közül választják ki, de ez inkább csak szokás, mint kényszer. Ugyanakkor olyan igazhitűekre is van példa, akik nem az istenekben, hanem elvekben, erkölcsi rendszerekben, vagy akár a hagyományok erejében találnak lelki támaszra.

Akárhogy legyen is az igazhitűek varázslatpróbáikat, ha kívánják Lelkierő +20-as célszámra dobják. Ilyenkor varázslataikat hangos fohással vagy elveik mellett tett kinyilatkoztatásokkal kísérik.

Szintenkénti értékek

2 Hé, 12 Ip, 2 Vp és 16 Kp.

1. szint

Belülről fakad I: szabad cselekedet. 1 Ichorért az igazhitű a következő cselekedettel végrehajtott próbájához Erőnlét helyett a Lelkierőjét használhatja. **5 Kp**

Szándék: kiegészítő cselekedet. 1 Ichorért a karakter a jelenet végéig nem képes hazudni, és ezt hallgatósága is megérzi. A képesség hatóideje alatt a karakter (+1 SM)-

Bár ahhoz, hogy egy karakter igazhitű legyen nem szükséges, hogy valamely istenség elköleztett szolgája legyen, de a két jelenség mégis gyakran kéz a kézben jár. Ezért álljon itt most egy közel sem teljes lista a kontinens legfőbb istenségeiről, külön kiemelve, hogy mely varázslattípusok szoktak jellemzően hozzájuk kapcsolódni.

Egyezményes vallás	Varázslattípusok
Adrasteia, a művészetek és a szerelem istennője	hang, fény, természet, élet, érzélem, transzmutáció
Acce, a tudás forrása	meta, élet, természet, gondolat, transzmutáció
Durius, a nemesi erények megtestesítője	hang, halál, érzélem, elemek, tárgy
Cheorr, a mesterségek istene	meta, sík, elemek, transzmutáció, tárgy
Kemi, a vadon istennője	természet, élet, érzélem, fény, hang, elemek
Marina, a vizek úrnője	meta, sík, elemek, természet, élet
Votisz, a lelkek és a túlvilág őre	halál, betegség, érzélem, természet, sík

Fraelig istenek	Varázslattípusok
Rúnaveető Braesi	meta, élet, halál, gondolat, tárgy
Világvándor Stigandr	fény, hang, természet, élet, sík
Merész Odunnar	halál, érzélem, elemek, transzmutáció
Jövőlátó Eldrid	hang, élet, meta, elemek
Bosszúálló Banivarr	természet, élet, halál, érzélem
Szunnyadó Saemd	természet, élet, sík, tárgy
Kíváncsi Leyna	fény, hang, érzélem, gondolat, transzmutáció
Átokhozó Lothurr	hang, halál, elemek, tárgy

Asvia személyiségei	Varázslattípusok
Vespera	hang, fény, érzélem, természet
Patróna	élet, elemek, transzmutáció, tárgy
Matróna	meta, halál, gondolat, sík

Egyéb istenek	Varázslattípusok
Usumgallu	meta, természet, halál, gondolat, érzélem, transzmutáció
Uhnir	természet, halál, elemek
Dhivagi	élet, halál, sík, transzmutáció
Teremtő Acce	meta, élet, halál, természet, gondolat, transzmutáció

et kap Meggyőzés és Megfélemlítés próbáira. **5 Kp**

Magabiztosság: Eloszthat 5 pontot Meggyőzés és Megfélemlítés ismeretei között. Ezeket az ismereteket ezen a szinten maximum 10 ponttal fejlesztheti a szokásos 5 helyett. **3 Kp**

2. szint

A hit bástyája I.: *Elmezár* cselekedet próbájára (+1 SM). **3 Kp**

Odaadás I.: A varázslatait ezentúl Lelkierő+30 célszámra hozhatja létre. **6 Kp**

Céltudat I.: A karakter kiválaszt egy ismeretet. Ennek az ismeretnek az értéke +5-tel nő. Ezt az ismeretet ezen a szinten maximum még további 5 ponttal fejlesztheti Ip-ből. **3 Kp**

3. szint

Bátorítás I.: főcselekedet. Annyi célpont, ahány Ichort a karakter képességre költ a jelenet végéig +1 ME-t kap, és következő próbájukhoz (+2 SM) járul. **7 Kp**

Eksztázis: Varázsküszöb értékéhez hozzáadhatja Lelkierejének tizedét (lefelé kerekítve). **10 Kp**

Áldozat: kiegészítő cselekedet. A sebzést okoz magának. A sebzés mértékét a játékos határozza meg, de az a maximális és az aktuális Ép-k számát is csökkenti, és csak természetes gyógyulással visszaszerezhető. A karakter minden elszenvedett Ép sebzés után (+2 SM)-et kap következő varázspróbájára. **6 Kp**

4. szint

Fanatikus kitartás: naponta egyszer, reakcióként is használható szabad cselekedet. A karakter aktuális Ép-je egyenlő lesz a Lelkiereje ötödével (min. 1). 1 Ichorért másik célpontra is alkalmazható, de csak, ha kevesebb akt. Ép-vel rendelkezik, mint az igazhitű Lelkierejének ötöde. **6 Kp**

Önmegvalósítás: +2 Max. Ichor. **7 Kp**

Segíts magadon: Valahányszor a karakter Ichor felhasználásával Ép-t gyógyít magán (akár varázslattal, képességgel, vagy éppen Ichor-cselekedettel) +1 Ép-t gyógyul. **3 Kp**

5. szint

Odaadás II.: A varázslatait ezentúl Lelkierő+40 célszámra hozhatja létre. **6 Kp**

Céltudat II.: A képesség I. fokához kiválasztott ismeret az értéke további +5-tel nő. Ezt az ismeretet ezen a szinten maximum még további 5 ponttal fejlesztheti Ip-ből. **3 Kp**

Acélos hit I.: szabad cselekedet. 1 Ichorért felhalmozott Sérüléseinek száma -10-zel csökken. **5 Kp**

6. szint

A hit bástyája II.: +1 ME. *Elmezár* cselekedet próbájára (+1 SM). **6 Kp**

Kiteljesedés: A karakter választott tulajdonsága +5-tel nő. **10 Kp**

Megrovás: kiegészítő cselekedet. 1 Ichorért sikeres Karizma+Meggyőzés (-a célpont ME-je) próbával a célpont próbadozásainak célszámához (-1 SM) járul 1+SM körre. A célpont a következő körben elveszíti főcselekedetét. **7 Kp**

7. szint

Erélyes: reakcióként is használható szabad cselekedet. 1 Ichorért eltelik hitéből fakadó magabiztossággal, aurája vibrál az ichortól. Következő Karizma alapú próbájához, vagy varázslatpróbájához (+3 SM)-et kap. **8 Kp**

Távozz tőlem: főcselekedet. A karakter Lelkierő (-célpont Me-je) próbát tesz. Külső síkok lényei és a hite szerint gonosz célpontok ellen a karakter (+5 SM)-et adhat a próbához. Minden, a képességre költött Ichorért (+1 SM)-et adhat a próbához, vagy +1-gyel növelheti a célpontok számát. Sikeres esetén a célpont menekülni próbál a karakter elől, és *félelem batása alá* kerül a jelenet végéig. **7 Kp**

Belülről fakad II: A karakter Sp-jének kiszámolásához az Erőnlét helyett a Lelkierejét is alapul veheti. 1 Ichorért az igazhitű a következő cselekedettel végrehajtott próbájához Erőnlét helyett a Lelkierejét használhatja. **5 Kp**

8. szint

Odaadás III.: A varázslatait ezentúl Lelkierő+50 célszámra hozhatja létre. **6 Kp**

Céltudat III.: A képesség I. fokához kiválasztott ismeret az értéke további +10-zel nő. Ezt az ismeretet ezen a szinten maximum még további 5 ponttal fejlesztheti Ip-ből. **5 Kp**

Bátorítás II.: főcselekedet. Kétszer annyi célpont,

ahány Ichort a karakter képességre költ a jelenet végéig +2 ME-t kap, és következő próbájukhoz (+3 SM) járul. **5 Kp**

9. szint

Csodás helytállás: A képesség használatának feltétele, hogy a karakter Ép veszteséget okozó hatás célpontja legyen. Reakcióként használható szabad cselekedet. 1 Ichorért a karakter nem szenved el az Ép veszteséget. Ezt követően a karakter sikeres Lelkierő (-2 SM) próbával 1+SM számú körön keresztül nem veszíthet Ép-t más karakter által kiváltott hatás miatt. **10 Kp**

Belső hang: teljes körös cselekedet. 1 Ichorért következő Intelligencia alapú próbájához annyi bónusz SM-et kap, mint Lelkierőjének tizede. **6 Kp**

Éteri aura: a karaktert állandó jelleggel körbeveszi egy éteri aura, amelynek leírása a játékos és mesélő közös megegyezésén alapul. A karakter Karizmája +5-tel nő, de Lopódzás próbái és az órá irányuló Álcázás próbák (-1 SM) módosítót kapnak. **8 Kp**

10. szint

A hit bátyája III.: összesen +2 ME. *Elmezár* cselekedet próbájára (+2 SM). **6 Kp**

Acélos hit II: szabad cselekedet. 1 Ichorért felhalmozott Sérüléseinek száma -20-szal csökken. **5 Kp**

Relikviák: Az igazhitű szintlépésenként akkor is dobhat szerencsepróbát annak eldöntésére, hogy egy hozzá kötődő tárgy ereklivé magasztosul-e, ha korábban egy tárgya már ereklivé magasztosult. **5 Kp**

Vajákos

tapasztalati varázshasználó kaszt

Vajákosok mágiaja

Míg a komédiások az előadásaik során megélt katarzison, a varázslók a megértésen keresztül teremtik meg kapcsolatukat az ichorhoz, a vajákosok az évezredek tapasztalataiból kialakult a hagyományok és babonák nyújtanak kapaszkodót. Nem feltétlenül értik, hogy a hagyományok által megkövetelt módon végrehajtott mozdulatok és szavak miért eredményeznek varázslatokat, de számukra éppen elég a bizonyosság, hogy, ha újra ugyanúgy járnak el ismét hasonló eredményre fognak jutni.

A vajákos hagyományok sokfélék, a mágia minden ágát felölelik, épp ezért a vajákosok szintlépéseik alkalmával bármely mágiatípusba tartozó varázsserejük fejlesztésére költhetnek Vp-t vagy Kp-t.

A vajákosok, ha úgy kívánják varázslat próbáikra Lelkierőjük helyett használhatják a következő értéket: 40+varázshasználó szintjeik ötszöröse. Ezt az értéket természetesen módosítók változtathatják, de sem tulajdonság, sem ismeret nem adódhat hozzá. Ilyenkor a vajákosok a hagyományok által rögzített gesztusokkal és számukra többnyire értelmetlen varázsszavak segítségével hozzák létre varázslataikat.

Szintenkénti értékek

2 Hé, 10 Ip, 6 Vp és 10 Kp

1. szint

Ártalom I.: főcselekedet. Ügyesség alapú pusztakezes közelharc vagy távtámadást támadást hajt végre célpont, maximum 15 méterre található ellenfél ellen. A támadás fizikai manifesztációja lehet villám, tűz, sav, vagy nekrotikus energia, de egy karakter csak egyféle ártalomra képes. Az Ártalom sebzése 1*k10 és kötelező Ép veszteséssel jár. **6 Kp**

Szemmel verés: kiegészítő cselekedet. 1 Ichorért sikeres Lelkierő+Megfélemlítés (0) próbával a célponton *Kábultság* lesz úrrá az 1+SM számú körre. **6 Kp**

Hagyománytisztelet: Történelem és Megfélemlítés ismeretei között eloszthat 5 pontot. Ezeket az ismereteket ezen a szinten maximum 10 ponttal fejlesztheti a szokásos 5 helyett. **3 Kp**

2. szint

Vérfertőzés I.: kiegészítő cselekedet. A képesség hasz-

nálatának feltétele, hogy a vajákos előző cselekedetével megérintse a célpontot (ami akár közelharc támadás is lehetett). A célpont veszít 1 akt. Ichort. **3 Kp**

Főzetek: Gyógyszer és ajzószer készítés és Alkímia ismeretei között eloszthat 5 pontot. Ezeket az ismereteket ezen a szinten maximum 10 ponttal fejlesztheti a szokásos 5 helyett. **3 Kp**

Megbélyegzés I.: főcselekedet. A képesség alkalmazásához bőrkontaktusra van szükség. A célpont ME-je nem érvényesül a vajákos varázslataival szemben és a vajákos (+1 SM)-et kap a célponttal szemben alkalmazott Karizma alapú próbáira annyi napig ahány Ichort a képességre költ. **6 Kp**

3. szint

Különleges receptúrák I.: Mérgek és gyógyszerek kikeverésére tett próbáira (+1 SM) módosítót kap. **5 Kp**

Szépségvarázs: egész körös cselekedet. 1 Ichorért a karakter kinézete az önmagáról alkotott idealizált képnek megfelelővé válik maximum 1 órára. Ez alatt minden Karizma alapú próbájához (+2 SM)-at adhat. **6 Kp**

Lendületes mozdulatok: a vajákos képessé válik a *felhalmozott Lendület*et varázslatai létrehozásakor még jobban kihasználni. Minden, a varázslat próbáinak javítására használt Lendület duplán számít. **3 Kp**

4. szint

Hegtetoválás I.: célpont karakter bőrén kirajzolódik egy hegtetoválás, melynek pontos kinézetét és helyét a játékos és a mesélő határozzák meg. A hegtetoválás eltarol egy varázslatot. A varázslatot a vajákosnak a tetoválás feltöltésekor kell meghatároznia (varázslat neve, erőssége, hatása, időtartama, célpontok száma stb.). A tetoválásban tárolt varázslatot a célpont egy kiegészítő cselekedet keretében, a tetoválásához kézzel hozzáérve szabadíthatja fel. Ha a varázslat Ichor költéssel jár, úgy azt a célpontnak ki kell fizetnie a használatkor. Ekkor a tetoválás "kiürül". A tetoválás feltöltésekor a vajákosnak újra létre kell hoznia a varázslatot. **5 Kp**

Kísértő: Lélektan és Mellébeszélés ismeretei között eloszthat 5 pontot. Ezeket az ismereteket ezen a szinten maximum 10 ponttal fejlesztheti a szokásos 5 helyett. **3 Kp**

Rejtett tudás: varázslat próbáira (+1 SM)-et kap. **8 Kp**

5. szint

Ártalom II.: főcselekedet. Ügyesség alapú pusztakezes közelharc vagy távtámadást támadást hajt végre célpont, maximum 20 méterre található ellenfél ellen. A támadás fizikai manifesztációja lehet villám, tűz, sav, vagy nekrotikus energia, de egy karakter csak egyféle ártalomra képes. Az Ártalom sebzése 2*k10 és kötelező Ép veszteséssel jár. **6 Kp**

Életerő I.: teljes körös cselekedet. A karakter élőlények szenvedéséből merít erőt. Közelharc támadással megtámadja a kiszemelt célpontot - amely lehet önmaga is - és minden okozott Ép sebzés után következő varázslatára (+1 SM-et) a jelenet végéig. Ha a támadást önmaga ellen hajtja végre Lelkierő+Önkontroll (0) próbát kell tennie. Siker esetén a támadás automatikus túlütésnek számít és a vajákos eldöntheti, hogy hozzá kívánja-e adni Sp-jét a sebzéséhez (ha a támadásfajta erre lehetőségét ad). Sikertelenség esetén csak Sérülést okoz. A képesség használatával okozott sebzés mágikusan nem gyógyítható. **7 Kp**

Pestisdoktor: Orvoslás ismerete +5-tel nő, és ez az ismeret ezen a szinten összesen 10-zel nőhet. Az általa Orvoslás ismerettel kezeltek naponta további +1 Ép-t gyógyulnak. Elsősegéllyel negyed óra alatt +1 Ép azonnali gyógyulást nyújthat. **3 Kp**

6. szint

Különleges receptúrák II.: Mérgek és gyógyszerek kikeverésére tett próbáira összesen (+2 SM) módosítót kap. **3 Kp**

Láncvarázs I.: kiegészítő cselekedet. 1 Ichorért a következő, eredetileg egyetlen célpontot célzó, erősíthető távolsági támadó varázslatnak (pl. Lövedék, Ichorvillám) sikeres találat után újabb célpontot jelölhet ki, mindaddig amíg a támadások sikeresen célba találnak. Minden újabb célpont eltalálásához új távolsági támadást kell dobni, melynek módosítója minden előző célpont után (-1 SM)-zel csökken. **6 Kp**

Javasember: a karakter Élet és Természet varázslatainak próbáira (+1 SM)-et kap. **8 Kp**

7. szint

Hagyományos tekintély: A vajákosokat a régi idők nagyjainak tudása komoly tekintéllyel ruházza fel az emberek szemében. Karizma alapú próbáira (+1 SM)-et kap, ha képes hihetően a hagyományokra hivatkozni a próba közben. **5 Kp**

Rontáshozó: a karakter Halálmágikus és Síkmágikus

varázslatainak próbáira (+1 SM)-et kap. **8 Kp**

Szenvedély: Érzelem és Gondolat típusú varázslatainak próbájához (+1 SM) járul. **8 Kp**

8. szint

Hegtetoválás II.: a célpont bőrén korábban kirajzolt hegtetoválás által tárolt varázslat naponta egyszer felhasználhatóvá válik. Ha a varázslat Ichor költéssel jár, úgy azt a célpontnak ki kell fizetnie a használatkor. A tetoválásban tárolt varázslatot a vajákosnak a tetoválás feltöltésekor kell meghatároznia (varázslat neve, erőssége, hatása, időtartama, célpontok száma stb.). A tetoválásban tárolt varázslatot a célpont egy kiegészítő cselekedet keretében, a tetoválásához kézzel hozzáérve szabadíthatja fel. Ekkor a tetoválás “kiürül”. A tetoválás feltöltésekor a vajákosnak létre kell hoznia a varázslatot. **5 Kp**

Bűvragály: szabad cselekedet. 1 Ichorért célpont Rontás varázslat tovább terjed újabb célpontokra. A vajákos körönként 1 új célpontot fertőzhet meg, mindaddig, amíg az egyik célpont meg nem dobja Erőnlét próbáját. Az új célpontoknak 10 méternél közelebb kell tartózkodnia egy korábban már megfertőzött célpont-hoz. **5 Kp**

Miazma: egy napszak hosszú cselekedet. A karakter kijelöl egy 50 méter sugarú kört. Bárki, aki a vajákos engedélye nélkül több, mint egy percet a kijelölt területen tölt ijesztő hangokat és árnyakat lát és Lelkierő+Önkontroll (0) próbát kell tennie. Vétés esetén Intelligencia és Lelkierő alapú próbáira (-1 SM)-et kap és *félelem hatása* alá kerül. Balsiker esetén a betolakodó esztét veszi a rettegés, és *Kábulttá* válik. A hatás egy napszakkal azt követően múlik el, hogy a betolakodó elhagyta a Miazma területét. Egy vajákosnak egyszerre Miazmája lehet, és a Miazma mindaddig fennmarad, amíg a vajákos meg nem szünteti, vagy meg nem hal. **4 Kp**

9. szint

Ártalom III.: főcselekedet. Ügyesség alapú pusztakezes közelharc vagy távtámadást támadást hajt végre célpont, maximum 20 méterre található ellenfél ellen. A támadás fizikai manifesztációja lehet villám, tűz, sav, vagy nekrotikus energia, de egy karakter csak egyféle ártalomra képes. Az Ártalom sebzése 3*k10, kötelező Ép veszteséggel. **6 Kp**

Életerő II.: teljes körös cselekedet. A karakter élőlények szenvedéséből merít erőt. Közelharc támadással megtámadja a kiszemelt célpontot - amely lehet önma-

ga is - és minden okozott Ép sebzés után következő varázslatára (+2 SM-et) a jelenet végéig. Ha a támadást önmaga ellen hajtja végre Lelkierő+Önkontroll (0) próbát kell tennie. Siker esetén a támadás automatikus túlütésnek számít és a vajákos eldöntheti, hogy hozzá kívánja-e adni Sp-jét a sebzéséhez (ha a támadásfajta erre lehetőséget ad). Sikertelenség esetén csak Sérülést okoz. A képesség használatával okozott sebzés mágikusan nem gyógyítható. **5 Kp**

Khetria titkai: +2 Varázsküszöb. **6 Kp**

10. szint

Láncvarázs II.: kiegészítő cselekedet. 1 Ichorért a következő, eredetileg egyetlen célpontot célzó, erősítő távolsági támadó varázslatnak (pl. Lövedék, Ichorvillám) sikeres találat után újabb célpontot jelölhet ki, mindaddig amíg a támadások sikeresen célba találnak. Minden újabb célpont eltalálásához távolsági támadást kell dobni. **6 Kp**

Mágikus védelem: reakcióként is használható szabad cselekedet. Fizikai támadás miatt elszenvedett sebzést 1 Ichorért -5-tel csökkenti. **7 Kp**

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

Varázsló

tapasztalati varázshasználó kaszt

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

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

A varázslók mágiája

A varázslóknak nincs szüksége olcsó trükkökre vagy alkímiára, hogy varázserejüket kiteljesítsék. De nem érik be a rájuk hagyományozott tudással sem, helyette a megértésre és a felfedezésre törekednek. Vp-ikból és Kp-ikból bármely varázslattípusba tartozó varázserejüket fejleszthetik. Varázslataikat a kaszt tagjai Intelligencia+Mágiaelmélet próbával is létrehozhatják Lelkierő próba helyett.

Szintenkénti értékek

10 Ip, 8 Vp és 10 Kp

1. szint

Meditáció I.: a karakter befelé fordulva, saját testének működésére koncentrálna meditál egy napszakon keresztül. A meditáció végén visszakap +1 aktuális Ichort. **8 Kp**

Tanulmányok: Matematika és Mágiaelmélet ismeretei között eloszthat 5 pontot. Ezeket az ismereteket ezen a szinten maximum 10 ponttal fejlesztheti a szokásos 5 helyett. **3 Kp**

Ichorérzet: szabad képesség. Sikeres Lelkierő+Mágiaelmélet (0) próbával megérzi, ha 30 méteres körzetében varázsolnak, illetve, ha aktív és leplezetlen mágikus hatás közelében tartózkodik. A képességet a mesélő kérdés nélkül, titokban is használhatja a játékos helyett. **5 Kp**

2. szint

Elmepajzs I.: a karakter *Elmezár* cselekedet használatakor (+2 SM)-et kap a próbájára. **6 Kp**

Könyvmoly: Grimoirejét elegendő egyetlen körig tanulmányoznia, hogy aztán megkapja a grimoire nyújtotta bónuszt. **3 Kp**

Varázsvért I.: kiegészítő cselekedet. 1 Ichorért felhalmozott Sérülései 10-zel csökkennek, valamint a következő köréig +3 Vért-et kap. **5 Kp**

3. szint

Tanulmányok II.: Mágiaelmélet és Alkímia ismeretei között eloszthat 5 pontot. Ezeket az ismereteket ezen a szinten maximum 10 ponttal fejlesztheti a szokásos 5 helyett. **3 Kp**

Rombolás: főcselekedet. Sikeres Lelkierő (0) próbát követően a célpont Mágiaellenállását 1+SM-mel csökkentheti, ha kifizet 1 Ichort a jelenet végéig. A célpont a képességet enyhe szédülésként érzékeli, és sikeres Intelligencia+Önkontroll (0) próbával megállapíthatja, hogy ki Rombolta Mágiaellenállását. **5 Kp**

Fókusz I.: a karakter mágikus távolsági támadásaihoz (+1 SM)-t kap. **6 Kp**

4. szint

Intuitív varázslás: a karakter, ha varázslatpróbái javítására Ichort használ 1 Ichorért (+2 SM) módosítót kap. **8 Kp**

Tudástár: A varázsló egy órán keresztül rendszerezi a gondolatait, tudását. Az óra elején a varázslónak meg kell neveznie egy Intelligencia alapú ismeret próbát. Az időtartam lejártával a varázsló megpróbálkozhat a korábban megnevezett próbával, amelyhez ezúttal a normális bónuszokon túl (+2 SM) járul. **4 Kp**

Rúnamester I.: ha varázstárgyakat varázslatokkal tölt fel varázslatpróbáihoz (+1 SM) módosítót kap. **6 Kp**

5. szint

Tanulmányok III.: Síkismeret és Történelem ismeretei között eloszthat 5 pontot. Ezeket az ismereteket ezen a szinten maximum 10 ponttal fejlesztheti a szokásos 5 helyett. **3 Kp**

Transz: a karakter 1 percnyi meditáció után transzállapotba kerül. Ebben az állapotban *Cselekvésképtelen*, és Érzékelés alapú próbáihoz (-1 SM) járul. Az transzt bármikor megszüntetheti. Transzállapotban akár öt

napig is kibírja élelem és innivaló nélkül, és a környezeti hatások ellen (+2 SM)-at kap ellenállásaira. 1 órányi transz 8 órányi alvással ér fel. A karakter minden transzban töltött óra után 1 Ép-t gyógyul. **6 Kp**

Precizitás: reakcióként is használható szabad cselekedet. A karakter megkímélheti célpontjait a területre ható varázslatai hatásaitól, ha a varázslatpróba SM-jeiből 3-at elkölt. Ha a hatás pillanatnál tovább tart a célpontok eredeti helyükről elmozdulva a varázslat hatása alá kerülhetnek. **6 Kp**

6. szint

Kalligráfia: a varázsjelek méretének megváltoztatására tett próbájára (+1 SM)-et kap, és a varázsjelet az eredeti méretnél kisebbre szeretné rajzolni az nem kerül számára több időbe. **4 Kp**

Biztos tudás: reakcióként használható szabad cselekedet. 1 Ichorért a karakter megismételheti előző varázslat próbáját. **6 Kp**

Varázsvért II.: reakcióként is használható szabad cselekedet. 1 Ichorért felhalmozott Sérülései 10-zel csökkennek, valamint a következő köréig +3 Vért-et kap. **3 Kp**

7. szint

Elmepajzs II.: a karakter *Elmezár* cselekedet használatakor (+2 SM)-at kap a próbájára és azt mások Mágia-ellenállásának növelésére is használhatja. **6 Kp**

Nehéz varázslatok: Ichor költséggel járó varázslatok próbájára (+1 SM)-et kap. **5 Kp**

Fókusz II.: a karakter mágikus távolsági támadásaira (+2 SM)-t kap. **6 Kp**

8. szint

Minőségi hozzávalók: kiegészítő cselekedet. A varázsló kezébe vesz tetszőleges mennyiségű és fajtájú varázslat hozzávalót és elkölt 1 Ichort. A következő cselekedettel végrehajtott varázslatpróbájához a hozzávalók kétszer annyi bónuszt biztosítanak, de közben a hozzávalók a megszokott módon elhasználnak. **7 Kp**

Meditáció II.: a karakter befelé fordulva, saját testének működésére koncentrál. Egy napszaknyi meditációt követően összesen +2 Ichort kap vissza. **8 Kp**

Ichorgóc I.: a karakter kinézete megváltozik (pl. átetsző alak, lángoló korona, nekrotizálódó bőr). Megfélemlítés próbáihoz (+1 SM)-et adhat, őt Álcázni viszont csak (-1 SM) módosítóval lehet. Tíz méteres

közelében mindig legalább normális mennyiségű ichor található. Varázslatpróbáihoz (+1 SM) járul. **8 Kp**

9. szint

Léleklátás: koncentrációval fenntartható főcselekedet. 1 Ichorért a karakter megpillanthatja a testetlen szellemeket, láthatatlan alakokat és sikeres Lelkierő+Mágia-elmélet (- Célpont ME-je) próbával kifürkészheti a célpont pillanatnyi érzelmeit és gondolatait. **7 Kp**

Innováció: a karakter kiválaszthat 3 varázslatot. A varázslatok próbáira (+2 SM) módosítót kap. **7 Kp**

Továbbtanulás: Intelligenciája +5-tel nő. **10 Kp**

10. szint

Harmóniában az ichorral: varázslatok létrehozására elköltött Ichor pontjai nem járnak Romlás felhalmozódással. **6 Kp**

Rúnamester II.: ha varázstárgyakat varázslatokkal tölt fel varázslatpróbáihoz összesen (+2 SM) módosítót kap. **5 Kp**

Ichorgóc II.: a karakter kinézete megváltozik (pl. átetsző alak, lángoló korona, nekrotizálódó bőr). Megfélemlítés próbáihoz (+1 SM)-et adhat, őt Álcázni viszont csak (-1 SM) módosítóval lehet. Tíz méteres közelében mindig legalább normális mennyiségű ichor található. Varázslat-próbáihoz (+1 SM) járul. Innentől az *Ichorrobbanás*, *Kisülés* és *Ichorvillám* varázslatokat +1 Ichorért szabad cselekedésként hajthatja végre. **5 Kp**

Különleges kasztok

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

Előfeltételek

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

Ingyenes képességek

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

Új kaszt felvétele

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

Ingyenes fejlődés és Kp-k elköltése

A karakterek különleges kasztokkal való szintlépés alkalmával is a Szintlépés fejezetben már ismertetett módon fejlődnek.

Fejvadász

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

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

Előfeltételek

Ügyesség min. 30, Lopódzás min. 10, Álcázás min. 10, Méregkeverés min. 10, Török vagy Íjak min. 10.

Szintenkénti értékek

4 Hé, 16 Ip, 12 Kp

Ingyenes képességek

Váratlan halál: *Meglepetésszerű* támadáskor a Túlütés manőver -2 SM-mel olcsóbb a számára (egyéb módosító nélkül tehát 3 SM).

Élve vagy halva: Ha célpont karakter aktuális Ép-je 6 alá csökken a fejvadász sebzése után, az ilyenkor szokásos Lelkierő próbához (-1 SM) járul.

Bordák közé: *Hátulról* támadva a fejvadászok (+1 SM) módosítót kapnak.

1. szint

Gyors halál I.: fegyveres túlütést követően, reakcióként használható szabad cselekedet. 1 Ichorért a támadás +k5 Ép sebzést okoz. **6 Kp**

Venenum potentior I.: az általa készített mérgek elleni Erőnlét próbákhoz (-1 SM) járul. **3 Kp**

Arcok I.: Álcázás és Hangutánzás ismeretei között eloszthat 5 pontot. Ezeket az ismereteket ezen a szinten maximum 10 ponttal fejlesztheti a szokásos 5 helyett. **3 Kp**

2. szint

Mindenre felkészülni: három ismeretet, amelyekből max. 10 fokkal rendelkezik +5 fokkal fejleszthet. **8 Kp**

Mortiferum apparatus: Mechanika ismerete +5-tel nő. Ezt az ismeretet ezen a szinten maximum 10 ponttal fejlesztheti a szokásos 5 helyett. Az általa épített csapdák +k6 Ép-t sebeznek. **5 Kp**

Látatlanul: Lopódzás és Nyomolvasás/eltüntetés ismeretei között eloszthat 5 pontot. Ezeket az ismereteket ezen a szinten maximum 10 ponttal fejlesztheti a szokásos 5 helyett. **3 Kp**

3. szint

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

Nem halálos: a fejvadász, ha sebzése a célpontot 0 Ép-re vagy az alá juttatná, dönthet úgy, hogy a célpont 1 Ép-re kerül és *Cselekvőképtelenné* válik. **2 Kp**

Arcok II.: reakcióként is használható szabad cselekedet. 1 Ichorért arcvonásai és hangja jellegtelenné válnak. Valódi kinézetét csak sikeres Érzékelés (0) próbával lehet felidézni. A hatás a Fejvadász kaszt minden szintje után 1 körig tart. **5 Kp**

4. szint

Gyilkos ösztön: ha célpontja egyik cselekedetével sem védekezett (+1 SM) módosítót kap támadásához. **7 Kp**

Árnyak takarása: főcselekedet. 1 Ichorért a fényerősséget egy max. 20 méter átmérőjű területen, max. annyi kategóriával csökkentheti, mint a karakter Fejvadász kaszt szintjeinek száma. Ő ezután is az eredeti fényerősségnek megfelelően lát. A hatás maximális időtartama annyi perc, mint a Fejvadász kaszt szintjeinek száma. **8 Kp**

Fényerősségek, példákkal

1: a fény teljes hiánya. támadásokhoz (-3 SM), -3 VM, látótávolság: 0 méter

2: a természetes fény közel teljes hiánya, pl. éjszaka a vadonban borult égbolttal. támadásokhoz (-2 SM), -2 VM, látótávolság: Érzékelés/5 méter (min. 1)

3: minimális fény, pl. csillagfényes éjszaka. támadásokhoz (-1 SM), -1 VM, látótávolság Érzékelés/2 méter (min. 10)

4: félhomály, pl. holdfényes éjszaka

5: árnyék, pl. egy rosszul bevilágított szoba

6: fényes, pl. egy átlagos délután szép időben

Fényerősségek, példákkal
7: bevilágított , pl. máglya közvetlen környezete támadásokhoz (-1 SM), -1 VM
8: vakító , pl. belenézni a napba. A szem nyitva tartásához körönként Lelkierő (50) próbát kell dobni. közelharc támadásokhoz (-1 SM), távolsági támadásokhoz (-2 SM), -1 VM.

Rögtönzött fegyverek: Legalább alkarnyi tárgyakat rögtönzött fegyverként használhat a következő értékekkel: KT: +7 TávT: +5 Sebzés: k10. Nagy méretű tárgyak sebzésére a mesélő bónuszt adhat. **4 Kp**

5. szint

Gyors halál II.: fegyveres túlütéssel mindig +k5 Ép sebzést okoz. **6 Kp**

Arcok III.: reakcióként is használható szabad cselekedet. 1 Ichorért arcvonásai és hangja jellegtelenné válnak. Valódi kinézetét csak sikeres Érzékelés (-1 SM) próbával lehet felidézni. A hatás a Fejvadász kaszt minden szintje után 1 percig tart. **5 Kp**

Venenum potentior II.: az általa készített mérgek eleni Erőnlét próbákhoz (-2 SM) módosító járul. **3 Kp**

További szinteken

Az előző szintek képességei közül bármelyik.

Nyargaló

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

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

Előfeltételek

Erőnlét min. 25, Ügyesség min. 25, Érzékelés min. 25., Lovaglás min. 15, Íjak min. 10.

Szintenkénti értékek

6 Hé, 12 Ip, 12 Kp

Ingyenes képességek

Kentaur: reakcióként használható szabad cselekedet. 1 Ichorért megismételheti Lovaglás próbáját.

Fáradhatatlan: +1 Max. Ép.

Nemzedékek kegyeltje I.: +1 ME.

1. szint

Puszták népe: Észlelés és Vadonjárás ismeretei között eloszthat 5 pontot. Ezeket az ismereteket ezen a szinten maximum 10 ponttal fejlesztheti a szokásos 5 helyett. **3 Kp**

Kopjatörés: lovasrohamból túlütve a sebzéséhez +1*k10-et adhat. **4 Kp**

Hadak útja: Helyismeret és Nyomolvasás/eltüntetési ismeretei között eloszthat 5 pontot. Ezeket az ismereteket ezen a szinten maximum 10 ponttal fejlesztheti a szokásos 5 helyett. **3 Kp**

2. szint

Lovasíjász: lóhátról nyilazva nem szenved el az ilyenkor megszokott TávT módosítót. **4 Kp**

Városalakók réme: Megfélemlítés és Harctéri gyakorlat ismeretei között eloszthat 5 pontot. Ezeket az ismereteket ezen a szinten maximum 10 ponttal fejlesztheti a szokásos 5 helyett. **3 Kp**

Táltos I.: a karakter lova intelligensebb, erősebb és gyorsabb, mint más hátasállatok. Mozgása 40, minden tulajdonságához +5 járul, képes megérteni egyszerű parancsokat, és kevesebb pihenésre van szüksége, mint más hátasoknak. Amennyiben a ló meghal vagy eltűnik, nyargaló választhat, hogy visszakapja a képesség árát, vagy a következő kaland előtt újabb különleges hatásra tesz szert. **3 Kp**

3. szint

Pusztai telivér: a nyargaló hátasa a *Kirúgás* harci manővert szabad cselekedetként hajtja végre. **5 Kp**

Lovasharc: lóhátról, gyalogos ellenfelek ellen a nyargalók (+1 SM) módosítót kapnak közelharc támadásaikhoz. **7 Kp**

Táltos II.: a karakter lova igazán különleges állat: Mozgása 45, minden tulajdonságához összesen +10 járul, valamint VM-je +1-gyel nő, komplex parancsokat is megért és őszintén kötődik a karakterhez. Amennyiben a ló meghal vagy eltűnik, a karakter választhat, hogy visszakapja a képesség árát, vagy a következő kaland előtt újabb különleges hatásra tesz szert. **3 Kp**

4. szint

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

Lóra termett I.: a karakter kiválaszthat egy lóháton végrehajtható harci manővert. A manőver a végrehajtásakor (+1 SM) módosítót kap. **5 Kp**

Harci szellem: főcselekedet. A karakter felhalmozott Sérülése k10 + Nyargaló szintjei számával csökken. **4 Kp**

5. szint

Lóra termett II.: a nyargaló bármely, lóháton végrehajtott harci manőver végrehajtásakor (+1 SM) módosítót kap. **5 Kp**

Rajtaütés: teljes körös cselekedet. 1 Ichorért Mozgás értékének dupláját lemozoghatja és végrehajthat egy

fegyveres támadást. A Mozgás és a támadás sorrendjét szabadon meghatározhatja. Ha a képességet lóháton hajtja végre, úgy a háts Mozgás értéke duplázódik meg. **6 Kp**

Táltos III.: a nyargaló lova igazi mesebeli táltos paripa. Átlagembert megszegyenítő intelligenciával rendelkezik és képes kommunikálni gazdájával - ennek pontos formáját a mesélő és a játékos közösen határozzák meg, pl. beszéd, telepátia, gesztusok. Mozgása 50, minden tulajdonságához összesen +10 járul és VM-je összesen +2-vel nő, komplex parancsokat is megért és őszintén kötődik a nyargalóhoz. Amennyiben a karakter szintlépései során ereklére tenne szert, dönthet úgy, hogy valamely tárgy helyett táltos paripája kapja meg a szintenként elosztható Kp-okból vásárolt előnyöket. Ha a ló meghal vagy eltűnik, nyargaló választhat, hogy visszakapja a képesség árát, vagy a következő kaland előtt újabb táltosra tesz szert. **6 Kp**

További szinteken

Az előző szintek képességei közül bármelyik.

Szabad lovag

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

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

Előfeltételek

Erőnlét min. 35, Lovaglás min. 10, fegyveres szakértelem (legalább 4-es méretkategória) min. 10, Rang I.

Szintenkénti értékek

6 Hé, 12 Ip, 12 Kp

Ingyenes képességek

Páncélos vitéz: -1 Leterheltség.

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

Túlsúly I: Sikeres támadás után végrehajtott *Lökés* művelekhez (+1 SM) módosítót kap, ha az általa viselt felszerelés Súlyja meghaladja az ellenfél által viselt felszerelés Súlyját.

A lovagi birtok

Földesúr: A kaszt tagjainak lehetőségében áll, hogy Kp-ok segítségével és a mesélő jóváhagyásával birtokra tegyen szert. A birtok egyszerre juttatja a lovagot társadalmi ranghoz és megbízható jövedelemforráshoz. A

karakter vele azonos kultúrából származó személyek befolyásolására irányuló próbáihoz (+1 SM) módosítót kap, nálánál kisebb birtokkal rendelkező személyekkel szemben és minden szintlépéskor birtokai 5 tengeri arannyi bevételt biztosítanak a lovagi birtok minden szintje után. Hogy a lovag ehhez az összeghez azonnal hozzá is tud jutni, az természetesen nem garantált. A birtokán lakó személyek a lovag alattvalóinak számítanak, személyük fölött a lovag bírói hatalommal rendelkezik. Amennyiben a karakter ranggal is rendelkezik és lovagi birtoka legalább 3. szintű elképzelhető, hogy nemesi hűbéresei is vannak.

Ha a lovag a kalandjai során elveszíti birtokát, és a mesélő úgy ítéli meg, hogy a karakternek nincs lehetősége a visszaszerzésére, a következő szintlépéskor a karakter visszakapja a lovagi birtokra költött Kp-it. A képesség többször is megvásárolható. **4 Kp**

Példák lovagi birtokokra:

Földesúr I.: Egyetlen kisebb falu és környező földjei.

Földesúr II.: Több falu kiterjedt földekkel.

Földesúr III.: Piaccaal rendelkező város.

Földesúr IV.: Kisváros kikötővel.

1. szint

Lovagi eskü: a karakter és a mesélő közösen megfogalmazzanak egy lovagi esküt a karakter számára. Ha a lovagot esküjével ellentétes cselekedetekre próbálják rávenni, vagy azzal ellenkező gondolatokat vagy érzelmeket próbálnak az elméjébe elültetni, +1 ME-t kap vagy a próba célszáma (-1 SM)-zel csökken. **4 Kp**

Kopjatorés: lovasrohamból túlütve a sebzéséhez +1*k10-et adhat. **4 Kp**

Senior: a lovag minden kaland során egyszer nem vagyoni jellegű támogatást kaphat a seniorától, amennyiben a kaland körülményei ezt lehetővé teszik. A senior személyét a játékos és a mesélő együtt határozzák meg. Ha a lovag a kalandjai során elveszíti seniorja támogatását, és nincs lehetősége a támogatás visszaszerzésére, a következő szintlépéskor képesség árát. **3 Kp**

2. szint

Vértezett I.: merevvértjei, ha ő viseli őket, +1 Vért-et kapnak. **5 Kp**

Lovagi fegyverzet: a lovag kiválaszthat egy hosszú kardot, egy egykezes vagy kétkezes buzogányt és egy egykezes vagy kétkezes csatabárdot. Az ezekkel a fegyverekkel végrehajtott különleges manőverekre (+1 SM)

módosítót kap. **6 Kp**

Heraldika: Kultúra és Helyismeret ismeretei között eloszthat 5 pontot. Ezeket az ismereteket ezen a szinten maximum 10 ponttal fejlesztheti a szokásos 5 helyett.

3 Kp

3. szint

Megingathatatlan: minden kör elején, ha előző köre óta nem érte újabb Sérülés, felhalmozott Sérülése -5-tel csökken. **7 Kp**

Taktika: szabad cselekedet. A képesség használatának feltétele, hogy a lovag tanácsokkal lássa el a célpontot, amiket az megért. A célpont közelharc támadásaihoz (+1 SM) módosítót vagy +1 VM-t kap a következő köréig. **7 Kp**

Dicső: szabad cselekedet. 1 Ichorért következő Karizma alapú próbájához (+2 SM) módosítót kap. **4 Kp**

4. szint

Vértezett II.: merevvértjei, ha ő viseli őket, összesen +2 Vért-et kapnak. **5 Kp**

Lehengerlés: Vért-jét hozzáadhatja közelharc támadásaihoz. **7 Kp**

Harci mén: amennyiben olyan ló hátán ül, amelyet jól ismer Lovaglás próbáihoz (+1 SM)-et kap. Lovának támadásaihoz (+1 SM) módosító járul. **6 Kp**

5. szint

Pajzsfal: pajzsos *Blokkolás* manőveréhez (+1 SM) módosítót kap. **3 Kp**

Fegyvertörés: *Fegyvertörés* harci manővereihez (+1 SM) módosítót kap. **5 Kp**

Túlsúly II: -2 Leterheltség. Sikeres támadás után végrehajtott *Lökés* művekekhez összesen (+2 SM) módosítót kap, ha az általa viselt felszerelés Súlyá meghaladja az ellenfél által viselt felszerelés Súlyát. **5 Kp**

További szinteken

Az előző szintek képességei közül bármelyik.

Számszeríjász

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

Előfeltételek

Ügyesség min. 30, Érzékelés min. 35, Számszeríj min. 10, Mechanika min. 10.

Szintenkénti értékek

6 Hé, 12 Ip, 12 Kp

Ingyenes képességek

Számszeríjász-szabály: ha számszeríjas sebzésén a sebzéskockán értéket szerepel, a sebzéséhez további +5 járul.

Gyakorlott mozdulat: (+1 SM) TávT módosító mozgó célpont ellen. Kézi számszeríjat szabad cselekedettel, arbelistát és ismétlő számszeríjat kiegészítő cselekedettel töltenek újra.

Olajozott: számszeríjait karbantartására és javítására tett próbákat kétszer dobhatják, és az eredmények között szabadon válaszhatnak.

1. szint

Célpont: egész körös cselekedet. (+3 SM) TávT módosító a következő körben az első számszeríjas távtámadáshoz. **6 Kp**

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

Zárótűz: kiegészítő cselekedet. Számszeríjjal célba vesz egy 5 méter átmérőjű területet, amelyre tisztán rá lát. Ha a következő köréig erre a területre valaki vagy valami belép, reakcióként távolsági támadást adhat le rá. Ezt követő körében a karakter nem veszít el cselekedetet. **3 Kp**

2. szint

Lövés és mozgás: *Mozgás és lövés* főcselekedetet módosító nélkül hajthat végre. **5 Kp**

Számszeríjas védekezés: egész körös cselekedet. Számszeríjjal a kézben +3 VM a következő köréig. **5 Kp**

Támogatás: közelharcot folytató célpont ellen nem kap TávT módosítót. Ha a játékosok alkalmazzák a *Zsúfolt csatatér* opcionális szabályt közelharcot folytató ellenfél ellen 1-gyel kevesebb TávT büntetést kap. **5 Kp**

3. szint

Pavéze-állítás: ha a karakter pavéze pajzsok, vagy közel emberi méretű terepakadályok fedezékében van az őt célzó távolsági támadások (-3 SM) módosítót kapnak. **4 Kp**

Döfőorr: A számszeríja +5 KT-t kap. A számszeríj közelharc sebzése k10. **4 Kp**

Veterán: Fegyverismeret és javítás és Harctéri gyakorlat ismeretei között eloszthat 5 pontot. Ezeket az ismereteket ezen a szinten maximum 10 ponttal fejlesztheti a szokásos 5 helyett. **3 Kp**

4. szint

Célpont II.: kiegészítő vagy egész körös cselekedet. Ha a képességet kiegészítő cselekedetként használja (+2 SM) TávT módosítót, ha egész körös cselekedetként használja (+3 SM) TávT módosítót kap a következő vagy ugyanazon körben első számszeríjas távtámadásához. **5 Kp**

Elmélyült koncentráció: 1 Ichorért, ha kétszer annyi időt szán egy feladatra, mint amennyi minimálisan szükséges lenne Ügyesség, Érzékelés vagy Lelkierő alapú próbájához (+2 SM)-at kap. **6 Kp**

Edzettség: +2 Max. Ép. **6 Kp**

5. szint

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

vesz igénybe.

Szakállas lövedék - túlütéskor +1 Ép-t sebez.

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

Szilánkos lövedék - becsapódáskor a lövedék szilánkosra törik. Merevvértek Vért-je duplán érvényesül a lövedék ellen, viszont túlütést követően a több apró szilánkot nehezebb eltávolítani, és amennyiben van a lövedéken méreg, az könnyebben a véráramba jut így. A célpont (-1 SM)-et kap Méregellenállás próbájára. **6 Kp**

Második esély: reakcióként használható szabad cselekedet. Sikertelen távolsági támadást követően, ha a célpont 5 méteres közelében tartózkodik valaki a karakter újabb távolsági támadást tehet ez ellen a második célpont ellen. **6 Kp**

Csak a fejét, hogy meg ne sántuljon: a *Precíz lövés* és *Leszögezés* manőverek -1 SM-mel kevesebbe kerülnek a karakter számára. **5 Kp**

További szinteken

Az előző szintek képességei közül bármelyik.

Tolvaj

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

Előfeltétel

Ügyesség min. 40, Lopódzás min. 15, Kézügyesség min. 15.

Szintenkénti értékek

3 Hé, 18 Ip, 12 Kp

Ingyenes képességek

Meglepetés I.: (+1 SM) KT **módosító** *Meglepetésszerű* és *Hátulról* leadott támadásokhoz.

Utcagyerek: mások lerázására vagy titkos, alvilági helyek megtalálására tett próbáihoz (+1 SM) módosítót kap.

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

1. szint

Ügyes: Kézügyesség és Mechanika ismeretei között eloszthat 5 pontot. Ezeket ezen a szinten maximum 10 ponttal fejlesztheti a szokásos 5 helyett. **3 Kp**

Észrevétlen: Nyomolvasás/eltüntetés és Lopódzás ismeretei között eloszthat 5 pontot. Ezeket az ismereteket ezen a szinten maximum 10 ponttal fejlesztheti a szokásos 5 helyett. **3 Kp**

Hasznos holmik: a tolvaj ruházata mindig tartogat meglepetéseket. Elővehet a ruházata rejtett részeiből bármilyen átlagos minőségű, nem-mágikus tárgyat, amely elfér a zsebeiben (pl. ráspoly, ék, tűr), akkor is, ha az nem szerepel a felszereléslistáján, feltéve, ha kifizeti a tárgy adott helyen érvényes árát. **8 Kp**

2. szint

Sikamlós: ellenfelei nem használhatnak *Alkalom szűlte támadás*-t ellene. **6 Kp**

Felismerhetetlen: Álcázás és Hamisítás ismeretei kö-

zött eloszthat 5 pontot. Ezeket az ismereteket ezen a szinten maximum 10 ponttal fejlesztheti a szokásos 5 helyett. **3 Kp**

Rejtett pengék: A tolvaj ruházatába, hajába, felszerelésébe rejtett, 1-es vagy 2-es méretkategóriába tartozó rejtett fegyverét szabad cselekedetként ránthatja elő és ilyenkor első támadása *Meglepetésszerű*. **5 Kp**

3. szint

Sebes sebzés I.: főcselekedet. 1 Ichorért a karakter 1-es vagy 2-es méretű tartozó közelharc fegyverrel két támadást adhat le ugyanazon ellenfél, vagy közvetlenül egymás mellett tartózkodó ellenfelek ellen. **6 Kp**

Szélhámós: Mellébeszélés és Sárm ismeretei között eloszthat 5 pontot. Ezeket az ismereteket ezen a szinten maximum 10 ponttal fejlesztheti a szokásos 5 helyett. **3 Kp**

Könnyedén: ha a tolvaj felszerelésének Súlya 0 +1 VM-et kap. **5 Kp**

4. szint

Meglepetés II.: (+1 SM) KT **módosító** *Meglepetésszerű* és *Hátulról* leadott támadásokhoz. Ha ilyen támadással túlüt sebzése +3-mal nő. **4 Kp**

Csapdafelfedezés: csapdafelfedezésre és hatástalanításra, illetve titkos ajtók, vagy más rejtett tárgyak megtalálására és a titkos ajtók kinyitására tett próbáihoz (+1 SM) módosítót kap. **3 Kp**

Ártatlanság: reakcióként használható szabad cselekedet. 1 Ichorért megismételheti Mellébeszélés próbáját. **5 Kp**

5. szint

Sebes sebzés II.: főcselekedet. A karakter 1-es vagy 2-es méretkategóriába tartozó közelharc fegyverrel két támadást adhat le ugyanazon ellenfél, vagy közvetlenül egymás mellett tartózkodó ellenfelek ellen. **7 Kp**

Fürge: +10 Kezdeményezés. +5 Mozgás. **6 Kp**

Itt sem vagyok: szabad cselekedet. 1 Ichorért a tolvaj láthatatlanná válik, nála lévő tárgyaival egyetemben, annyi körre, mint a Tolvaj kasztjainak a szintje. A képesség hatása azonnal megszűnik, ha megszólal, varázsol vagy támadást hajt végre. Az általa elhagyott tárgyak pár másodperc elteltével újra láthatóvá válnak. A képesség metamágiával megszüntethető. Erőssége megegyezik a Tolvaj szintjeinek tízszeresével. **8 Kp**

Párbajhős

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

A párbajról

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

Egy párbajra való jogos felhívást becsületvesztés nélkül csak sikeres Intelligencia+Kultúra (0) ellenpróbával lehetséges. A kihívás intézőjének próbádobásához ráadásul (+1 SM) járul. Ha a visszautasítást tevő karakter elveszíti az ellenpróbát a következő hónap során Karizma alapú próbáihoz, amennyiben annak célpontja őt ismeri, (-1 SM) járul.

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

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

Előfeltételek

Ügyesség min. 30, Karizma min. 30, Intelligencia min. 30, Kultúra min. 10, Rapírok min. 10.

Szintenkénti értékek

5 Hé, 14 Ip, 12 Kp

Ingyenes képességek

En garde: szabályos párbaj közben (+1 SM) KT-t módosítót és +1 VM-et kap.

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

Párbajtőr: egy rapír típusú fegyverük +5 KT-t kap.

A párbajhősök bármely szinten megvásárolhatják az alábbi stílusokat:

Párbajstílusok

Di Mazo stílus: erősebbik kezében rapírral, gyengébbik kezében hárító törrel *Kettős védelem* kiegészítő cselekedet alkalmazásakor a következő támadásakor (+5) KT módosítót kap. A stílus mesterei összesen (+1 SM) KT-t kapnak *Kettős védelem* alkalmazásakor. **5 Kp**

de Toblem stílus: a stílus alkalmazói tradicionális hosszú palástjuk takarásából indítanak támadásokat és annak lebegését ellenfeleik megzavarására használják. Minden harci kör elején eldönthetik, hogy (+5) KT vagy (-5) akt. VM-et szeretnének kapni. A stílus mesterei (+1 SM)-et vagy (-1 SM)-et adhatnak választott értékükhöz. Minden alkalommal, amikor ellenfelük őket célzó támadása *balul sikerül* (-5 SM) a következő támadásuk *Meglepetésszerű*-nek számít. **5 Kp**

Monesi stílus: erősebbik kezében rapírral, gyengébbik kezében törrel küzd. *Ismétlő csel* kiegészítő cselekedet alkalmazásakor fegyverének sebzéséhez +2 járul. A stílus mesterei ezen túl még (+1 SM) KT-t is kapnak a műver végrehajtásakor. **5 Kp**

Suvenus stílus: A párbajhős harc közben folyamatos hecceléssel kizökkenti ellenfelét, és meggondolatlan mozdulatokra veszi rá. Minden harci körben egy szabad cselekedettel Karizma (0) próbát tehet. Siker esetén célpont ellenfél Akt. VM-je a jelenet végéig (+1 SM)-zel nő, kritikus siker esetén pedig (+2 SM)-szal. Egy karakter csak egyszer szenvedheti el ezt a módosítót. A stílus mesterei számára a próba nehézsége (30). **5 Kp**

Nyssen stílus: a párbajhős kivárára játszik, és az el-lentámadásokra helyezi a hangsúlyt. A körben utolsó-ként cselekszik. Ha egy ellenfél sikertelen közelharc-i támadást hajt végre a párbajhős ellen, ellene a követke-ző közelharc-i támadásához (+1 SM) KT járul. A stílus mesterei megtanulják kihasználni az ellenfelek egymást követő sikertelen támadásait. Minden, a stílus mestere-it célzó, egymást követő sikertelen közelharc-i támadás után a párbajhős további (+1 SM) KT-t kap (max. +30) a következő támadásához. **5 Kp**

1. szint

Hetyke: Meggyőzés és Megfélemlítés ismeretei között eloszthat 5 pontot. Ezeket ezen a szinten maximum 10 ponttal fejlesztheti a szokásos 5 helyett. **3 Kp**

Mano-a-mano: ha egyetlen ellenfél ellen harcol, és egyikük sem kap támogatást a párbajhős (+1 SM) KT-t kap. **6 Kp**

Testőr: ha tudja, hogy egy másik személy védelmében küzd +1 VM-et kap. **4 Kp**

2. szint

Kreatív mozgás: kiegészítő cselekedet. Min. Mozgás értékének felét lemozogja. Ha az út legalább két akadályozó tereptárgyat (asztal, korlát, kidőlt fatörzs stb.) tartalmaz +1 VM-et kap a következő körig. Ezalatt nem lehet *alkalomszerűen* támadni. **6 Kp**

Egy mindenkiért: ha célpontját előző köre óta más is támadta (+1 SM) KT-t kap. **6 Kp**

Mindenki egyért: minden körben a második őt célzó támadástól kezdve +1 VM-et kap. **6 Kp**

3. szint

Megtévesztő támadás: (+1 SM) KT *Ismétlő csel* alkalmazásakor. **6 Kp**

Egyet előre, kettőt hátra: két körös cselekedet. Az első körben végrehajt egy közelharc-i támadást, majd hátrálva védekezni kezd, amit a következő körben is folytat, ami alatt legalább 3 métert hátrál. +2 VM a kör végéig. **4 Kp**

Kihívás: főcselekedet. Egy célpontot sietősen párbajra hív. Célpontja, ha visszautasítja a kihívást és elveszíti az ellenpróbát (-1 SM) KT-t kap a harc végéig. A párbajhős Intelligencia+Kultúra ellenpróbájára ilyenkor nem kapja meg a (+1 SM) bónuszt. Egy személy csak egyszer hívható ki egy jelenetben ilyen módon. **3 Kp**

4. szint

Savant: Kultúra és Sárm ismeretei között eloszthat 5 pontot. Ezeket ezen a szinten maximum 10 ponttal fejlesztheti a szokásos 5 helyett. **3 Kp**

Párbajmester I.: egy már ismert párbajstílus mesterévé válik. **5 Kp**

Lendületből: ha akrobatikus mozdulatokkal „érkezik meg” egy harcba (pl. kötélről lendülve, ablakon átszal-tózva, lóról levetődve stb.) az első harc-i körben (+1 SM) KT-t és +1 VM-et kap. **5 Kp**

5. szint

Kardrántás: főcselekedet. Csak a karakter legelső támadása lehet egy harcban, ha fegyvere nincs kézbe véve a támadás előtt. Fegyvert ránt és lead egy közelharc-i támadást (+1 SM) KT-vel. **3 Kp**

Párbajmester II.: egy újabb, már ismert párbajstílus mesterévé válik. **5 Kp**

Villámgyors kezek: főcselekedet. 1 Ichorért rapír típusú fegyverrel két támadást adhat le ugyanazon ellenfél, vagy közvetlenül egymás mellett tartózkodó ellenfelek ellen és +1 sebzést kap. **6 Kp**

További szinteken

Az előző szintek képességei közül bármelyik.

Udvaronc

varázshasználó kaszt

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

Előfeltételek

Karizma min. 35, Intelligencia min. 30, Sárm min. 10, Kultúra min. 15, Meggyőzés vagy Mellébeszélés min. 10.

Szintenkénti értékek

2 Hé, 14 Ip, 18 Kp

Kp-iból bármely varázslattípus fejlesztésére költhet.

Ingyenes képességek

Pártfogó: pártfogója (pl. egy hadúr, uralkodó, kereskedőherceg) támogatással látja el az udvaroncot. Az udvaronc minden szintlépéskor Udvaronc kaszt szintjének ötszörösét kapja tőle tengeri aranyban. Ha a karakter elveszíti pártfogója bizalmát a következő kaland előtt pártfogót választhat magának.

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

Behízelgés: miután legalább egy napszakot eltölt egy karakter társaságában, megnevezheti őt célpontjának. Ezután Karizma alapú próbáihoz (+1 SM)-et adhat vele szemben, addig amíg a karakter vagy szövetségesei nem cselekednek olyat, amelyről a célpont azt gondolja, hogy az őt hátrányosan érintette. A képességnek egyszerre egy megnevezett célpontja lehet.

1. szint

Kegyenc I.: Sárm és Meggyőzés ismeretei között eloszthatnak 5 pontot. Ezeket ezen a szinten maximum 10 ponttal fejlesztheti a szokásos 5 helyett. **3 Kp**

Nevelő: +10 Ip. **5 Kp**

Titkok őrzője I.: +1 ME. **7 Kp**

2. szint

Belépő: főcselekedet. A cselekedet akkor alkalmazható, amikor megérkezik egy legalább 5 fős társasághoz. Sikeres Karizma+Kultúra (0) próbával a társaság minden tagjának figyelme rá irányul 1+SM körig és Érzékelés alapú próbadozásai (-1 SM) adódik. Ezen idő alatt a karakter Karizma alapú dobásaihoz (+1 SM) járul a társaság tagjaival szemben. **6 Kp**

Veszélytelen: reakcióként használható szabad cselekedet. 1 Ichorért a jelenet végéig, ha nincs nála látható fegyver az ellenfelek az udvaronctól különböző célpontot támadnak, amennyiben erre képesek. Ha támadást kísérel meg az ellenfelek közül bárki ellen, vagy menekülni próbál, a képesség hatása megszűnik. **8 Kp**

Rejtett pengék: Az udvaronc ruházatába, hajába, felszerelésébe rejtett, 1-es vagy 2-es méretkategóriába tartozó rejtett fegyverét szabad cselekedetként ránthatja elő és ilyenkor első támadása *Meglepetésszerű*. **5 Kp**

3. szint

Kegyenc II.: Mellébeszélés és Lélektan ismeretei között eloszthat 5 pontot. Ezeket ezen a szinten maximum 10 ponttal fejlesztheti a szokásos 5 helyett. **3 Kp**

Sármőr: reakcióként használható szabad cselekedet. 1 Ichorért megismételheti Sárm próbáját. **5 Kp**

Diplomata: reakcióként használható szabad cselekedet. 1 Ichorért megismételhet egy Meggyőzés, Sárm vagy Lélektan próbát. **7 Kp**

4. szint

Méregkeverő: Méregkeverés és semlegesítés valamint Gyógyszer és ajzószer készítés ismeretei között eloszthat 5 pontot. Ezeket ezen a szinten maximum 10 ponttal fejlesztheti a szokásos 5 helyett. Fegyveres támadásai a továbbiakban +1 Ép sebzést okoznak minden élőlénynek. **5 Kp**

Titkok őrzője III: összesen +2 ME. **7 Kp**

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

5. szint

Titkok ismerője: szabad cselekedet. 1 Ichorért, ha előzőleg legalább egy órán keresztül társalgott egy karakterrel, és sikeres Karizma+Sárm (0) próbát tesz feltehet 1+SM eldöntendő kérdést az célponttal kapcsolatban. A kérdésekre a mesélőnek őszintén kell válaszolnia. 8 Kp

Alázatos szolgád: 1 perc hosszú cselekedet. 1 Ichorért sikeres Karizma+Meggyőzés vagy Mellébeszélés (-3 SM) próbával elültethet egy gondolatot a célpont fejében. A célpont nem fogja tudni, hogy a gondolat mástól származik. Ha a gondolat cselekedetre ösztönöz (pl. el kellene utaznod a városból) a célpont ösztönösen megteszi azt, kivéve ha evvel ártalmat okoz magának vagy szeretteinek. A hatás 1+SM napig tart. A célpont a továbbiakban gyanakodhat a gondolat eredetét illetően, ha az illogikusnak vagy személyiségtől idegennek tűnik a számára. 8 Kp

Átjáró: egész körös cselekedet. 1 Ichorért átjárót nyithat maximum 1 méter széles falakon, ha 48 órán belül látta a fal mindkét oldalát. Az átjáró látható, de fizikai megjelenéséről a mesélő és a játékos döntenek. Az átjárót csak azok használhatják, akiknek az udvaronc megengedi, vagy sikeres Lelkierő (-1 SM) próbát tesznek. Az átjáró a jelenet végéig marad megnyitva. 7 Kp

További szinteken

Az előző szintek képességei közül bármelyik.

Trubadúr

varázshasználó kaszt

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

Előfeltételek

Legalább két szintnyi Komédiás alapkaszt. Karizma min. 30, Előadás min. 20, Hangmágia min. 10.

Szintenkénti értékek

2 Hé, 14 Ip, 4 Vp és 10 Kp.

Szintlépései alkalmával a következő mágiatípusokat fejlesztheti: hang, fény, élet, érzelem, gondolat.

Ingyenes képességek

Pártfogó: pártfogója (pl. egy hadúr, uralkodó, kereskedőherceg) támogatással látja el a karaktert, aki minden szintlépéskor Trubadúr kaszt szintjének ötszörösét kapja tőle tengeri aranyban. Ha a karakter elveszíti pártfogója bizalmát a következő kaland előtt új pártfogót választhat magának.

Kitűnő emlékezet: szabad cselekedet. 1 Ichorért a következő Intelligencia alapú próbájához (+2 SM)-at adhat.

Színpadra született: Ha a trubadúrt rendszeres társaságán (pl. a JK-k vagy épp az őt támogató előkelő családja) túl legalább 3 személy követi figyelemmel a tevékenységét próbáihoz (+1 SM) járul. Ha legalább 20 személy követi figyelemmel próbáihoz (+2 SM).

1. szint

Kegyenc I.: Sárm és Meggyőzés ismeretei között eloszthat 5 pontot. Ezeket ezen a szinten maximum 10 ponttal fejlesztheti a szokásos 5 helyett. 3 Kp

Estampida: fenntartható teljes körös cselekedet. 1 Ichorért a karakter hangosan előad egy estampida dalt és Karizma+Előadás (0) próbát tesz. A hallgatóság

minden tagja, akiknek ME-je nem haladja meg a próba SM-jét legyűrhetetlen késztetést fog érezni a vad, heves táncolásra amíg a dal tart. Ezalatt minden körben egy főcselekedetet táncolásra fordítanak. **6 Kp**

Alba: Hangosan előad egy legalább 1 perc hosszú alba dalt hajnalhasadáskor és visszakap +2 akt. Ichort. **7 Kp**

2. szint

Belépő: főcselekedet. A cselekedet akkor alkalmazható, amikor megérkezik egy legalább 5 fős társasághoz. Sikeres Karizma+Kultúra (0) próbával a társaság minden tagjának figyelme rá irányul az 1+SM körig és Érzékelés alapú próbadobásaihoz (-1 SM) adódik. Ezen idő alatt a karakter Karizma alapú dobásaihoz (+1 SM) járul a társaság tagjaival szemben. **6 Kp**

Millió hang, millió arc: Mellébeszélés és Álcázás ismeretei között eloszthat 5 pontot. Ezeket ezen a szinten maximum 10 ponttal fejlesztheti a szokásos 5 helyett. **3 Kp**

Tragikus I.: ha hangos énekkel kíséri Érzelem típusú varázslatait azok varázslási ideje min. 1 kör lesz és az időtartama annyi bónusz körrel egészül ki, amennyi a karakter Trubadúr szintjeinek a száma. Ezen idő alatt a trubadúrnak végig fennhangon énekelnie kell, ami egy kiegészítő cselekedetbe kerül körönként. **4 Kp**

3. szint

Szenvedélyes dalok: Teljes körös cselekedet. A karakter előadja egyik lendületes költeményét majd Karizma+Előadás (0) próbát tesz. Ezt követően 1+SM Lendület halmozódik fel a csapat számára majd kijelöl egy célpontot. A jelenet végéig, ha a célpont kétszeres hatékonysággal használhat fel Lendületet, vagyis 10 Lendületért (+2 SM)-et kap. A képesség egyszerre csak egy célpontra hathat. **6 Kp**

Regék ismerője: Történelem és Előadás ismeretei között eloszthat 5 pontot. Ezeket ezen a szinten maximum 10 ponttal fejlesztheti a szokásos 5 helyett. **3 Kp**

Devinalh: egész körös cselekedet. A képesség használatakor a trubadúr egyszerre két dalt énekel, tökéletes összhangban: egyet, amelyet szinte mindenki hall, és egy devinalh dalt, amelyet csak a célpontok. A képességnek egyszerre maximum annyi célpontja lehet, mint Trubadúr szintjeinek száma. A trubadúr képes dalszöveget rögtönözni is, és így bármilyen üzenetet képes titokban célba juttatni. **4 Kp**

4. szint

Sirventes: egész körös cselekedet. 1 Ichorért a trubadúr maró gúnyba mártott, szatirikus énekével felfigyeltető és kizökkenti nyugalmából a célpontját. Sikeres Karizma+ Előadás (0) próbával a célpont -1+SM ME-t kap. Egy célpontra egyszerre egyszer hathat a képesség. **6 Kp**

Bonyolult dalok: a karakter képes az összes komplex Hangmágia alkalmazására, akkor is, ha a többi mágiatípusban nincs varázsereje. **6 Kp**

Tragikus II.: ha hangos énekkel kíséri Érzelem típusú varázslatait azok varázslási ideje min. 1 kör lesz és az időtartama annyi bónusz körrel egészül ki, amennyi Trubadúr szintjeinek a száma. Ez alatt a trubadúrnak végig fennhangon énekelnie kell, ami egy kiegészítő cselekedetbe kerül körönként. Az így létrehozott varázslatok próbájára (+1 SM)-et kap. **4 Kp**

5. szint

Partimen: A karakter előad egy legalább 1 perc hosszú partimen dalt egy másik karakterrel közösen. 1 Ichorért a trubadúr kérdés-válasz formában segít sikerre vinni egy Intelligencia alapú próbát. A célpont másik karakter ez alatt az idő alatt egy Intelligencia alapú próbához annyi SM bónuszt kap, mint a trubadúr Előadás ismeretének tizede. **4 Kp**

Descort: fenntartható főcselekedet. A karakter előad egy erősen diszsonáns és diszharmonikus descort dalt. 1 Ichorért a trubadúr Karizma+Előadás (0) próbát tesz. Minden varázslat nehézsége, amelyet a descort dalt hallva próbálnak meg létrehozni (-1+SM) nehézséget kap. **6 Kp**

Gap: főcselekedet. A karakter egy gap dallal dicsekvő kihívást intéz egy célpont ellen. Ha a célpont következő, a trubadúrt célzó támadása vagy varázslata célt téveszt, a trubadúr a jelenet végéig (+1 SM) KT módosítót kap a célpont ellen. Ha a képesség használatát követő körben a célpont támadása vagy varázslata eltalálja a trubadúrt az összes korábban szerzett bónusz elveszik. **5 Kp**

További szinteken

Az előző szintek képességei közül bármelyik.

Adrasteia úrnő követője

varázshasználó kaszt

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

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

A Múza ereklýéi

Adrasteia úrnő és jeles követői az évszázadok során számos szent ereklýét hagytak hátra, amelyek inspirációul szolgálhatnak a legújabb nemzedékek számára. A karakter a kaszt első szintjén hozzájut egy ilyen ereklýéhez, amely segítségével ő is képes inspirációt nyújtani másoknak. Ennek kifejezésére a Múzsapontok szolgálnak. Szintenként 2 Kp-ért +1 Max. Múzsapontot vásárolhat. Ezeket a pontokat a karakter elhasználhatja saját Előadás és Képzőművészetek, illetve mások bármely ismeretpróbájának javítására egy kiegészítő cselekedettel. Minden Múzsapont +1 bónuszt biztosít a célpont következő ismeretpróbájának célszámához. Egy próbához maximum (+20) módosítót biztosíthat ilyen módon. Az elköltött Múzsapontokat a követő a képességek leírásánál szereplő módokon szerezheti vissza, továbbá valahányszor az ereklýét használva sikeres Előadás vagy Képzőművészetek próbát tesz az SM-jével egyenlő Múzsapontot kap vissza.

Előfeltételek

Karizma min. 35, Előadás min. 10, Élet varázserő min. 5 és Érzelmek varázserő min. 5.

Szintenkénti értékek

5 Vp, 14 Ip, 12 Kp

Szintlépési alkalmával a következő mágiatípusokba tartozó varázsserejét fejlesztheti: hang, fény, természet, élet, érzelem, transzmutáció.

Ingyenes képességek

Adrasteia étke: egész körös cselekedet. 1 Ichorért k10 személy számára egy étkezésre elegendő ételt és italt teremtet. Aki ebből eszik 1 Ép-t gyógyul.

Inspiráló: +10 Max. Múzsapont.

Művészetek párfogója: minden jelenet első varázspróbájára (+1 SM) módosítót kap, ha az előző nap során volt alkalma előadó- vagy képzőművészeti tevékenységet folytatni.

1. szint

Érzelmek úrnője I.: az *Érzelmek felerősítése*, az *Érzelmek kioltása* és az *Érzelmek átirányítása* varázslatok létrehozására (+1 SM) módosítót kap. Ha boldogságot, csodálatot, vágyat vagy szerelmet erősít fel, vagy undort, szomorúságot, irigységet vagy unalmat csillapít visszakap k10 Múzsapontot. **6 Kp**

Gyönyör: szexuális stimulációval visszaszerez 1 Ichort varázsserejét, valamint k10 Múzsapontot. **5 Kp**

A múza csókja: Sikeres Előadás és Képzőművészetek próbák után kétszer annyi Múzsapontot kap vissza, mint a próba SM-je volt. **4 Kp**

2. szint

A csábítás istennője I.: +5 Karizma. **8 Kp**

Adrasteia könyörülete I.: Gyógyszer és ajzószer készítés valamint Orvoslás ismeretei között eloszthat 5 pontot. Ezeket ezen a szinten maximum 10 ponttal fejlesztheti a szokásos 5 helyett. **3 Kp**

Lenyűgözés I.: Ha bármely próbáján a szükségesnél legalább 5 SM-mel többet ér el, visszakap k10 Múzsapontot. **5 Kp**

3. szint

A szerelem nevében: egész körös cselekedet. 1 Ichorért a célpont a következő nap során (+1 SM) KT-t kap, ha a követőt harcban védelmezi. A mesélő dönti el mikor érvényes a bónusz, de pl., ha célpont karakter és a karakter együtt harcolnak és célpont karakter számára egyértelmű, hogy ellenfele alkalomadtán a követő

ártalmára is lenne, jogosult a bónuszra, még akkor is, ha ellenfele eddig még nem ártott a követőnek. **6 Kp**

A Múzsza eszközei I.: szent ereklyéjét használva létrehoz egy műalkotást, amely képes magába fogadni egy varázslatot, amit a karakternek az alkotás közben létre kell hoznia. A varázslatot a varázspróba helyett a műalkotás fajtájának megfelelő, (0)-ás nehézségű próbával is létrehozhatja. A varázslat a műalkotás megérintésével előhívható egy kiegészítő cselekedettel. Ezután a műalkotást elveszíti különleges képességeit. Egy követőnek egyszerre egy varázslatot tartalmazó műalkotása lehet. **7 Kp**

Mecénás I.: havonta annyi tengeri arany jövedelemben részesül, mint Előadás vagy Képzőművészetek ismeretének az ötöde, és minden szintlépéskor megkapja az ismeret teljes összegét tengeri aranyban. **6 Kp**

4. szint

A csábítás istennője II.: összesen +10 Karizma. 1 Ichorért egy Karizma próbáját újra dobhatja. **8 Kp**

Adrasteia könyörülete II.: *Kézrátétel* és *Gyógyítás* varázslataira (+1 SM)-et kap. Amennyiben legalább 5 Ép-t gyógyít ezekkel a varázslatokkal egy célponton visszakap k10 Múzsapontot. **7 Kp**

Közös öröm: jelenet végén alkalmazható. A JK-k mindegyike visszakap +1 akt. Ichort. **8 Kp**

5. szint

Érzelmek úrnője II.: az *Érzelmek keltése*, a *Jellem helyreállítása*, a *A szív szava*, az *Érzelmek felerősítése*, az *Érzelmek kioltása* és az *Érzelmek átirányítása* varázslatok létrehozására (+1 SM) módosítót kap. Ha boldogságot, csodálatot, vágyat vagy szerelmet erősít fel, vagy undort, szomorúságot, irigységet vagy unalmat olt ki visszakap k10 Múzsapontot. **6 Kp**

A Múzsza eszközei II.: szent ereklyéjét használva létrehoz egy műalkotást, amely képes magába fogadni egy varázslatot, amit a karakternek az alkotás közben létre kell hoznia. A varázslatot a varázspróba helyett a műalkotás fajtájának megfelelő, (0)-ás nehézségű próbával is létrehozhatja. A varázslat a műalkotás megérintésével előhívható egy kiegészítő cselekedettel. Ezután a műalkotást elveszíti különleges képességeit. Egy követőnek egyszerre maximum annyi varázslatot tartalmazó műalkotása lehet, amennyi a Lelkierejének ötöde (min. 2). **7 Kp**

Műalkotás: Varázslatait szent ereklyéjét használva,

műalkotásként is megalkothatja. Ilyenkor a varázslás ideje min. 1 teljes kör, de a varázslataira további (+1 SM)-et kap. **5 Kp**

További szinteken

Az előző szintek képességei közül bármelyik.

Bölcs Acce követője

varázshasználó kaszt

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

A Bölcs ereklyéi

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

Előfeltételek

Intelligencia min. 35, Lelkierő min. 30, Történelem min. 10, Metamágia min. 5.

Szintlépési alkalmával a következő mágiatípusokba tartozó varázsserejét fejlesztheti: meta, élet, természet, gondolat, transzmutáció.

Szintenkénti értékek

14 Ip, 4 Vp, 14 Kp

Hitehagyottak

Bölcs Acce követői bármely szintlépéskor megtagadhatják korábbi hitüket és életüket és választhatnak az alábbi két lehetőség közül, ha nem rendelkeznek a Sziklaszilárd hit képességgel.

A vallás szolgája: a karakter rádöbbenve, hogy hite és hűsége sokkal inkább az Egyezményes vallás egészéhez köti, mint Accéhez, a vallás egy másik istenének (Adrasteia, Cheorr, Durius, Kemi, Marina, Votisz) követője lesz és a továbbiakban akkor is a választott kaszttal léphet szintet, ha nem felel meg előfeltételeinek, illetve még nem rendelkezik a Bölcs Acce követője kaszt 5. szintjével, ezzel a kaszttal ellenben többet nem léphet szintet. A karakter kap Bölcs Acce követője szintjei duplájával egyenlő Vp-t.

Az ichor ismerője: a karakter hitének kihunyásával rádöbben, hogy tanulmányai révén tapasztalati varázshasználatra is képes. Ezt követően szintet léphet Magszterként, akkor is, ha nem felel meg az előfeltételeinek illetve még nem rendelkezik a Bölcs Acce követője kaszt 5. szintjével, ezzel a kaszttal ellenben többet nem léphet szintet. Ingyenesen megkapja a *Meditáció I.* képességet.

Ingyenes képességek

Ichorra hangolva I.: A *Varázslat kifürkészése* varázslat használata nem csökkenti Varázsküszöbét.

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

Vallásháború veteránja I.: Teremtő Acce követőit, vagy neki felszentelt ellenségeket (a mesélő döntése, hogy ki számít ilyennek) célzó próbáihoz (+1 SM) módosító, sebzéséhez +1 szint (vagyis +1*k5, +1*k10, vagy +1 Ép) járul.

Megingott hit: Lelkierő alapú varázslás próbáihoz (-1 SM) járul.

1. szint

Hitvita: Meggyőzés és Előadás ismeretei között eloszthat 5 pontot. Ezeket ezen a szinten maximum 10 ponttal fejlesztheti a szokásos 5 helyett. **3 Kp**

Elvesztett presztízs: az Egyezményes vallás követőinek befolyásolására irányuló Meggyőzés, Megfélemlítés, Mellébeszélés, és Sárm próbáihoz (-1 SM) járul. **-7 Kp**

Tanulmányok: Számtan/mértan és Mágiaelmélet ismeretei között eloszthat 5 pontot. Ezeket ezen a szinten maximum 10 ponttal fejlesztheti a szokásos 5 helyett. **3 Kp**

2. szint

Vallásháború veteránja II.: Teremtő Acce követőit, vagy neki felszentelt ellenségeket (a mesélő döntése, hogy ki számít ilyennek) célzó próbáihoz (+2 SM) módosító, sebzéséhez +2 szint (vagyis +2*k5, +2*k10, vagy +2 Ép) járul. Ha Teremtő Acce követői varázslatokkal célozzák varázslatpróbáikhoz (-1 SM) járul. **4 Kp**

Bölcs beismerés: egész körös cselekedet. 1 Ichorért a karakter fennhangon prédikálva felmutatja szent ereklyéjét a célpontnak. Sikeres Lelkierő+Lélektan (-a célpont ME-je) próbával a célponton eluralkodik a megbánás és bűntudat érzete. 1+SM órán keresztül a célpont elsődleges motivációja a régi hibák és bűnök jóvátétele lesz. **7 Kp**

Bölcsesség forrása I.: +10 Ip. **6 Kp**

3. szint

Ichorra hangolva II.: A *Varázslat kifürkészése* és az

Ichor olvasása varázslatok nem csökkentik Varázsküszöbét. **5 Kp**

Közös tudás: egész körös cselekedet. 1 Ichorért a karakter fennhangon prédikálva átnyújtja szent ereklyéjét a célpontnak. A célpont a következő óra során Intelligencia alapú próbáihoz használhatja a karakter ismeret-értékeit a sajátjai helyett. **6 Kp**

Védett elme: +1 ME. **5 Kp**

4. szint

Léleklátás: koncentrációval fenntartható főcselekedet. A karakter megpillanthatja a testetlen szellemeket, láthatatlan alakokat és amennyiben sikeres Lelkierő+Önkontroll (- célpont ME-je) próbát tesz kifizérkészheti egy célpont pillanatnyi érzelmeit és gondolatait. **6 Kp**

Bölcs tanács: Egy percen keresztül elmélyülten imádkozik szent ereklyéjéhez, majd 1 Ichorért feltehet egy eldöntendő kérdést saját jövőbeli terveivel kapcsolatban. A mesélőnek őszintén kell válaszolnia, bár hosszabb magyarázatba nem kötelező bocsátkoznia. **8 Kp**

Romlatlan: reakcióként használható szabad cselekedet. 1 Ichorért újra dobathat egy Romlás-próbát. Egy próbát csak egyszer dobathat újra. **4 Kp**

5. szint

Az elme ura: képes használni az *Acélos Elme* és *Ichorbáhyog* varázslatokat, akkor is azok előfeltételeinek nem felel meg. Ezen varázslatok próbáira (+1 SM)-et kap. **5 Kp**

Sziklaszilárd hit: +5 Lelkierő. Ezután már NEM dönthet úgy, hogy Accét megtagadva másik istenségnek, vagy a tudomány szolgálatának ajánlja magát. **7 Kp**

Nyitott elme: +5 Intelligencia. **8 Kp**

További szinteken

Az előző szintek képességei közül bármelyik.

Cheorr mester követője

varázshasználó kaszt

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

A Mester ereklyéi

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

Előfeltételek

Ügyesség min. 30, Szakma min. 20, Targymágia min. 5

Szintenkénti értékek

14 Ip, 5 Vp, 12 Kp

Szintlépési alkalmával a következő mágiatípusokba tartozó varázserejét fejlesztheti: meta, sík, elemek, transzmutáció, tárgy.

Ingyenes képességek

Ezermester: +5 Ip.

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

Mestermunka: minden szintlépésnél - akkor is, ha nem Cheorr mester követőjeként lép szintet - dobhat egy szerencsepróbát amelynek célszáma (20+a Cheorr mester követője szintjeinek ötszöröse). Sikeresen egy tárgya ereklyévé magasztosul az *Ereklyék, mágikus anyagok és varázstárgyak* fejezetben taglalt szabályok szerint. Ezután az ereklye csak a karakter 11. szintjétől kezdő-

dően kap további elkölthető Kp-kat, még hozzá szintenként 5-öt. Ez a dobás felváltja a karaktert egyébként a 10. szinttől megillető hagyományos próbát, amely eldönti, hogy a karakter valamely tárgya ereklivé magasztosul-e.

1. szint

Mesterségbeli tudás I.: Szakma és Mechanika ismeretei között eloszthat 5 pontot. Ezeket ezen a szinten maximum 10 ponttal fejlesztheti a szokásos 5 helyett. **3 Kp**

Emlékek: A karakter kezébe vesz egy tárgyat és belekezd egy legalább 1 perces fohászbba. 1 Ichorért sikeres Intelligencia+Szakma (0) próba esetén feltehet 1+SM a tárgy múltjával kapcsolatban, amelyre a mesélőnek őszintén kell válaszolnia. **6 Kp**

A munka szentsége: ha a karakter bármely nem harci próbája során fel tudja használni az erekléjét - például szent kalapácsával javítja ki vértje horpadásait - próbájára (+1 SM)-et kap. **5 Kp**

2. szint

Mesterségbeli tudás II.: Fegyverismeret és javítás és Vértismeret és javítás ismeretei között eloszthat 5 pontot. Ezeket ezen a szinten maximum 10 ponttal fejlesztheti a szokásos 5 helyett. **3 Kp**

Egy mesterember kezei I.: +5 Ügyesség. **10 Kp**

Varázstárgy-készítő I.: az általa készített varázstárgyak +1 SM-nyi varázslatot képesek eltárolni. **7 Kp**

3. szint

Tákolmány I.: Cheorr mester követője 1 Ichorért elkészít egy rögtönzött gépezetet, amely lemásolja egy másik ichorvérű valamely aktiválható képességét. A tákolmány elkészítéséhez legalább egy órára van szükség, és a lemásolt képességgel rendelkező karakter segítségére. A követő egy alkalommal a lemásolt képesség leírásánál részletezett módon használhatja a tákolmányt, amely ezt követően hasznavehetetlenné válik. A követőnek egyszerre egy tákolmánya lehet. A tákolmány legalább tenyérnyi méretű, kinézetét a játékos határozza meg. **8 Kp**

Alkotás: képes a *Tárgyalakotás* varázslat létrehozására, akkor is, ha nem felel meg az előfeltételeknek, valamint varázslatpróbájára (+1 SM)-et kap. **4 Kp**

Cheorr kalapácsa: főcselekedet. Cheorr mester kö-

vetője előtt 1 Ichorért megkeményedik és formát nyer a levegő, amíg egy átlátszóan vibráló kalapácsot nem alkot. Cheorr kalapácsa önálló mozgásra képes. A karakter minden körben kijelölhet egy célpontot, akit a kalapács ezt követően megtámad vagy üldözőbe vesz. A kalapács körönként 1 támadást ad le a célpont ellen, annyi körig, mint a karakter Cheorr mester követője szintjeinek száma. **8 Kp**

Cheorr kalapácsa

Ép: 10

Mozgás: 30 (levegőben)

Ké: 60

KT: 60

Sebzés: 2*k10

VM: 1

4. szint

Egy mesterember kezei II.: összesen +10 Ügyesség. **10 Kp**

Varázstárgy-készítő II.: az általa készített varázstárgyak +2 SM-nyi varázslatot képesek eltárolni. **7 Kp**

A friss acél izzása: kiegészítő cselekedet. 1 Ichorért célpont tárgy része vagy egésze felizzik és annyi percen keresztül izzásban marad, amennyi a karakter Cheorr mester követője szintjeinek száma. A tárgy izzó részével való folyamatos érintkezés körönként 1 Ép sérülést okoz. Ha egy fegyver hegye vagy vágóéle a képesség célpontja, a fegyver sebzése +1*k10-zel nő. **7 Kp**

5. szint

Gólem: képes a *Gólemteremtés* varázslat létrehozására, akkor is, ha nem felel meg az előfeltételeknek, valamint a varázslatpróbára (+1 SM)-et kap. **7 Kp**

Varázskovács II.: képessé válik a *Cheorr áldása*, a *Varázskovácsolás* és az *Ichor kivonása* varázslatok alkalmazására. **5 Kp**

Tákolmány II.: Cheorr mester követője 1 Ichorért elkészít egy rögtönzött gépezetet, amely lemásolja egy másik ichorvérű valamely aktiválható képességét. A tákolmány elkészítéséhez legalább egy órára van szükség, és a lemásolt képességgel rendelkező karakter segítségére. Egy alkalommal bárki a lemásolt képesség leírásánál részletezett módon használhatja a tákolmányt, amely ezt követően hasznavehetetlenné válik. A követőnek nem lehet két egyforma, fel nem használt tákolmánya. A tákolmány legalább tenyérnyi méretű, kinézetét a játékos határozza meg. **5 Kp**

Cheorr mester egyedi varázslatai

Cheorr áldása

Tárgy 1, Cheorr egyedi varázslata

nehézség: (0)

Varázslás ideje: teljes kör

Növelhető hatások: célpontok, időtartam, KT

1 célpont fegyver vagy pajzs +1 KT-t 1 percre. A varázslat létrehozásához a varázslónak kezébe kell fognia célpont fegyvert vagy pajzsot.

Varázskovácsolás

Tárgy 1, Cheorr egyedi varázslata

nehézség: (0)

Varázslás ideje: 1 óra

Költség: 1 Ichor

Növelhető értékek: KT, TávT, Sérülésküszöb

A varázsló mély transzba merülve elkészít egy fegyvert, pajzsot vagy vértet. A fegyver vagy a pajzs +1 bónusz KT-t vagy TávT-t kap, tetszőleges elosztásban. A vért +1 Vért-et kap, és sérülésküszöbe 1 ponttal nő.

Ichor kivonása

Tárgy 1, Cheorr egyedi varázslata

Nehézség: 0

Varázslás ideje: főcselekedet

Növelhető értékek: időtartam, célpontok száma

1, célpont varázstárgy vagy ereklye 1 körre elveszíti különleges képességeit. Ha a varázslat célpontja ereklye, úgy a varázslat sikeréhez az ereklye ME-jét is ki kell fizetnie a varázslónak.

Durius nagyúr lovagja

varázshasználó kaszt

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

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

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

A Lovag ereklyéi

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

Előfeltételek

Erőnlét min. 35, Lelkierő min. 30, Lovaglás min. 10, fegyveres szakértelem (legalább 4-es méretkategória) min. 5. Hangmágia min. 5.

Szintenkénti értékek

4 Hé, 10 Ip, 4 Vp, 10 Kp.

Szintlépési alkalmával a következő mágia típusokba tartozó varázsserejét fejlesztheti: hang, halál, érzelem, elemek, tárgy.

Ingyenes képességek

Túlsúly I: Sikeres támadás után végrehajtott *Lökés* műverekhez (+1 SM) módosítót kap, ha az általa viselt felszerelés Súlyja meghaladja az ellenfél által viselt felszerelés Súlyját.

Durius tekintélye: Ingyen megkapják a *Rang* szabad képességet.

Páros viadal I.: Ha páros küzdelemben - vagyis úgy,

hogy a küzdelem végéig csak a lovag és ellenfele adnak le egymásra támadást és egyiküket sem támogatja vagy akadályozza senki mágiával, vagy egyéb módokon - legyőző egy ellenfelet következő varázslat próbájára (+1 SM)-et kap.

1. szint

Durius áldása I.: szabad cselekedet. 1 Ichorért a lovag következő sikeres közelharc sebzéséhez +1*k10-et adhat. **7 Kp**

Heraldika: Kultúra és Helyismeret ismeretei között eloszthat 5 pontot. Ezeket ezen a szinten maximum 10 ponttal fejlesztheti a szokásos 5 helyett. **3 Kp**

Dicsőség a csatában: minden alkalommal, amikor egy ellenfél elmenekül előle a csatából, megadja magát neki, vagy harcképtelenné válik az ő cselekedetét követően, minden mágiatípusban visszakap 1 Ichort. **8 Kp**

2. szint

Elesettek védelmezője I.: reakcióként használható szabad cselekedet. 1 Ichorért Durius nagyúr lovagja átvállalja célpont Ép sérülését. A célpont meggyógyul, míg a lovag a célpont sérülésével megegyező mennyiségű Ép-t sebződik. **6 Kp**

Vértezett I.: merevvértjei, ha ő viseli őket, +1 Vért-et kapnak. **5 Kp**

Durius bátorsága: Érzelemmágiák ellen, ha azok félelmet, irigységet, undort, szomorúságot, vagy unalmat keltenének vagy erősítenének fel benne +1 ME-t kap. A képességet kiegészítő cselekedetként használva 1 Ichorért ezt a bónuszt célpont karakternek is megadhatja a jelenet végéig. **6 Kp**

3. szint

Durius áldása II.: szabad cselekedet. 1 Ichorért a lovag következő sikeres közelharc sebzéséhez +2*k10-et adhat. **6 Kp**

Szent fegyverzet: szent ereklyéjével végrehajtott harci manőverek próbáira (+1 SM)-et kap. **5 Kp**

Páros viadal II.: Ha páros küzdelemben - vagyis úgy, hogy a küzdelem végéig csak a lovag és ellenfele adnak le egymásra támadást és egyiküket sem támogatja vagy akadályozza senki mágiával, vagy egyéb módokon - legyőző egy ellenfelet következő varázslat próbájára (+1 SM)-et kap. Szabad cselekedettel 1 Ichorért kiválaszthat egy célpontot. Ha páros küzdelemben vesznek részt egymás ellen, nem kapják meg a harci helyzetből fakadó

módosítókat, az őket célzó varázslatok nehézsége pedig (-2 SM) módosítót kap. A nem maguk által készített varázstárgyaik, illetve nem az ő cselekedeteik által felmagasztosult ereklyéik használata körönként 1 Ép sebzést okoz nekik. **5 Kp**

4. szint

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

Hajtóvadászat: Lovaglás és Vadonjárás ismeretei között eloszthat 5 pontot. Ezeket ezen a szinten maximum 10 ponttal fejlesztheti a szokásos 5 helyett. **3 Kp**

Csatába hívó hangok: főcselekedet. 1 Ichorért fennhangon megszólaltat egy rövid harci indulót valamilyen hangszeren. Az oldalán harcolók (+1 SM) KT-t kapnak a jelenet végéig, vagy amíg egy ellenfelüket valamely cselekedetük harcképtelenné nem teszi. A képességet csak a harc első körében lehet használni. **7 Kp**

5. szint

Győzhetetlen: reakcióként is használható szabad cselekedet. A képességet nem reakcióként alkalmazva a karaktert célzó következő támadás célt téveszt, nem szükséges dobni. A képességet reakcióként alkalmazva a lovagot célzó, sikeres támadás nem sebez Ép-t, mindössze Sérülést okoz. A képesség alkalmazása mindkét esetben 1 Ichorba kerül. **7 Kp**

Megingathatatlan erények: reakcióként is használható szabad képesség. 1 Ichorért egy Lelkierő alapú próbadozásához (+2 SM)-at adhat, vagy ME-je a következő köréig +1-gyel nő. **5 Kp**

Durius békéje: egész körös cselekedet. 1 Ichorért a lovag fennhangon kihirdeti Durius békéjét. A jelenet végéig, amennyiben a hallgatóság bármely tagja - a karaktert is beleértve - sikeres támadást hajt végre, vagy sebző varázslatot, illetve képességet alkalmaz, Lelkierő (0) próbát kell tennie. Sikeres próba esetén a képesség véget ér. Vétés esetén a sebzést a próbát elvétő karakter szenved el és a képesség hatása véget ér. **7 Kp**

További szinteken

Az előző szintek képességei közül bármelyik.

Kemi úrnő követője

szakrális varázshasználó kaszt

A Szilaj ereklyéi

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

Előfeltételek

Ügyesség min. 30, Érzékelés min. 35, Vadonjárás min. 15, Természetmágia min. 5.

Szintenkénti értékek

4 Hé, 10 Ip, 4 Vp, 10 Kp.

Szintlépési alkalmával a következő mágiatípusokba tartozó varázserejét fejlesztheti: hang, fény, természet, élet, érzelem, elemek.

Ingyenes képességek

Az úrnő közelsége: lakott vagy épített környezettől távol (+1 SM)-et kap varázslás próbáira.

Vakmerő lerohanás: harc első körében alkalmazható teljes körös cselekedet. A játékosnak az első harci kör előtt kell bejelentenie, ha a képességet használni akarja. Ő cselekedhet először. Legalább 5, legfeljebb Mozgás értékének duplája méternyi távolságot megtéve támad ellenfelére közelharc fegyverrel. (+3 SM) KT, -1 VM a karakter következő köréig. Sikeres támadás esetén a sebzése megduplázódik.

Viharos természet: az *Időjárás befolyásolása* varázslat próbájára (+1 SM).

1. szint

Erdőjáró: Vadonjárás és Nyomolvasás/eltüntetés ismeretei között eloszthat 5 pontot. Ezeket ezen a szinten maximum 10 ponttal fejlesztheti a szokásos 5 helyett. **3 Kp**

Alfa: főcselekedet. 1 Ichorért Megfélemlítés (0) próbát tehet célpont ellen, melyhez Lelkierejét és Erőnlétét is hozzáadhatja. Siker esetén az ellenfél 1+SM körig *félelem* hatása alá kerül. **7 Kp**

Harcnak élni: Minden harc első körében +1 akt. Ichort kap. **8 Kp**

2. szint

Súlyom szárnyán: *Szelek szárnyán* varázslat próbájára (+2 SM). **4 Kp**

Kemi segedelmével: reakcióként is használható sza-

bad cselekedet. 1 Ichorért távtámadásához (+1 SM) TávT-t adhat. **5 Kp**

Súlyomszem: +5 Érzékelés. **10 Kp**

3. szint

Foggal, körömmel I.: főcselekedet. 1 Ichorért a követő a jelenet végéig karmokat és tépőfogakat növeszt. (+1 SM) KT pusztakezes támadásaihoz; pusztakezes sebzése 1*k10+az Sp-je. **6 Kp**

A természet lágy ölén: lakott vagy épített környezettől távol +1 Ép-t gyógyul naponta és minden jelenet első Természet varázslata nem csökkenti Varázsküszöbét. **5 Kp**

Magányos vadász: ellenfelei a túlerőből származó módosítókat úgy számolják, mintha 2-vel kevesebb ellenféllel szemben harcolna, vagyis akkor kapják meg ezeket a módosítókat először, ha legalább 4 ellenfél adott le támadást Kemi úrnőjére az adott körben. **6 Kp**

4. szint

Zuhanórepülés: ha támadásával vagy az azt megelőző cselekedettel legalább két métert függőleges irányban lefelé halad (+2 SM) KT-t kap a támadására. Esés próbáira (+1 SM) módosítót kap. **5 Kp**

Vadember: Állatismeret és idomítás és Lovaglás ismeretei között eloszthat 5 pontot. Ezeket ezen a szinten maximum 10 ponttal fejlesztheti a szokásos 5 helyett. Állatok befolyásolására irányuló varázslatai próbájához (+1 SM) módosítót kap. **4 Kp**

Kemi nyila: a *Villám szőlítése* varázslat próbája (+1 SM) módosítót kap. **4 Kp**

5. szint

Foggal, körömmel II.: szabad cselekedet. 1 Ichorért a célpont a jelenet végéig karmokat és tépőfogakat növeszt. (+1 SM) KT pusztakezes támadásaihoz; pusztakezes sebzése 1*k10+az Sp-je. **6 Kp**

Kemi megsegít: +1 Varázsküszöb. **7 Kp**

Állati kémek: főcselekedet. 1 Ichorért egyszerű utasításokkal egy célpont helyre küldhet egy közönséges állatot. Ha az állat egy órán belül képes visszatérni a karakter az állat érzelmeiből és felületes gondolataiból kiolvashatja, hogy az állat mit érzékelt és tapasztalt az adott helyen. **7 Kp**

Marina úrnő követője

varázshasználó kaszt

Vannak, akik szerint a szárazföldeket körbevevő óceánok végtelenek. Ha ez igaz, akkor Marina úrnő hatalmának sincs határa, hisz ő a tengerek, óceánok és megzabolázhatatlan vizek istennője. A hajótörésből csodával határos módon élve partra sodródó matróz, a szökőárban elpusztított kikötő lakói, a folyó vizében gazdagságot találó aranymosó mind Marinának köszönhetik balsorsukat vagy épp jó szerencséjüket.

A hívek szemében Marina veszedelmes, nagy hatalmú, szeszélyes és sokszor kiismerhetetlen, épp úgy, mint a hatalma alá tartozó tengerek. Követői tudják, hogy életet és halált is adhat, hogy a segítségével nincsenek legyőzhetetlen távolságok, és hogy ő védelmezi a világot a tengerek mélyének őszöreg szörnyetegeitől. Nehéz szívvel veszik hát, hogy a hívek csak olyankor hajlanak rá, hogy megadják Marinának a neki kijáró tiszteletet, amikor életük árja tengeri utazásra készíti őket. Marina követői emiatt gyakran tűnnek mogorva és dölyfös alakoknak, pedig csak a nekik és istennőjüknek kijáró jogos tiszteletet hiányolják.

A Haragvó ereklýei

Marina úrnő követőinek elmaradhatatlan fegyvere, a bálnavadász szigony gyakorta szent ereklýjük is. Szintén előfordul, hogy a tenger kincseiből - kagylók, gyöngyök - készült tárgyak képében viszik magukkal istennőjüket, bármerre is járnak.

Előfeltételek

Erőnlét min. 25, Lelkierő min. 30, Úszás min. 15, Természetmágia min. 5 és Elemimágia min. 5.

Szintenkénti értékek

3 Hé, 10 Ip, 5 Vp, 10 Kp.

Szintlépési alkalmával a következő mágiatípusokba tartozó varázsserejét fejlesztheti: meta, természet, élet, sík, elemek.

Ingyenes képességek

Tengerjáró: Szabad cselekedet. 1 Ichorért 1 percet alatt gyökerek és vesszők bújnak elő a talajból, vagy bukkannak fel a víz felszínén, és egy apró (max. 6 embert vagy ennek megfelelő súlyú máhát elbíró) csónakot és négy evezőt alkotnak. A csónak a karakter Marina úrnő követője szintjeivel megegyező számú óráig

marad egyben, ezt követően elkezdi látványosan korhadni és szétesik.

Megmerítkezés: Legalább térdig vízben állva varázslás próbára (+1 SM) módosítót kap.

Gyilokvíz I.: vizet idéző elemi varázslatai 4 sebzésenként kötelező Ép sebzést okoznak. A *Robbanás* varázslat próbájára, ha vizet idéz (+1 SM)-et kap.

1. szint

Vízpermet: kiegészítő cselekedet. 1 Ichorért a látási távolságot 1 méterre csökkentő sűrű, nedves köd gyűlik a karakter köré. Átmérője a karakter Marina úrnő követője szintjeinek tízszerese és a jelenet végéig mozdulatlanul a helyén marad. Ezt követően a környezeti viszonyoknak megfelelően viselkedik. **4 Kp**

Könnnyek I.: a *Marina könnyei* nevű varázslat hozzávaló számára kétszeres bónuszt biztosít. **4 Kp**

Vízbe fojtás: naponta egyszer használható képesség. Ha egy 10 perces szertartás során egy élő állatot vízbe fojtva áldozatot mutat be Marina úrnőnek, visszakap 1 akt. Ichort. **8 Kp**

2. szint

Gyilokvíz II.: vizet idéző elemi varázslatai 4 sebzésenként kötelező Ép sebzést okoznak. A *Robbanás*, *Lövedék*, *Csóva*, *Stabil elemi forma* és *Aura* varázslatok próbájára (+1 SM)-et kap, ha vizet idéz velük. **7 Kp**

Tengerész: Vezetés és Úszás ismeretei között eloszthat 5 pontot. Ezeket ezen a szinten maximum 10 ponttal fejlesztheti a szokásos 5 helyett. **3 Kp**

Bálnavadász I.: Szigonnyal támadva (+1 SM) KT módosítót kap. **7 Kp**

3. szint

Forrás: főcselekedet. 1 Ichorért Marina úrnő követője szintjeinek duplájával egyenlő köbméter területen a víz forráspontra melegszik és a benne tartózkodóknak körönként 2 Ép sebzést okoz a jelenet végéig. A képességet esőre vagy ködre is lehet alkalmazni. **6 Kp**

Vízlégzés: a karakter enyhe erő kifejtés mellett (pl. lassú úszás) annyi percet képes víz alatt kibírni, amennyi az Erőnléte (min. 5). Erő kifejtés mellett (víz alatti harc, küzdelem a sodrás ellen) Erőnléte ötödével megegyező számú percen keresztül képes erre (min. 1). Az időtartam lejártá után Erőnlét+Úszás (0) próbát tehet és 1+SM-mel egyező számú extra körön keresztül még ké-

pes visszatartani a levegőjét. A karakter vízben a teljes Mozgás értéke felét képes egy cselekedettel lemozogni.

4 Kp

Esőhözó: kiegészítő cselekedet. 1 Ichorért egyenletes, de heves esőzés kezdődik a kijelölt célterületen a jelenet végéig. A terület átmérője a karakter minden Marina úrnő követője szintje után 100 méter. A karakter képes az esőben “úszni”, vagyis lényegét tekintve lassan lebegve repülni. Ez a fajta úszás teljes körös cselekedet, és körönként Mozgása felével egyenlő távolságot képes megtenni. A képességgel természetes esőt megszüntetni is képes. **4 Kp**

4. szint

Gyilokvíz III.: vizet idéző elemi varázslatai 4 sebzésenként kötelező Ép sebzést okoznak. Minden Elemi varázslatpróbájára (+1 SM)-et kap, ha vizet idéz a varázslattal. **7 Kp**

Bálnavadász II.: Szigonnyal támadva (+1 SM) KT módosítót kap és sebzése +1*k10-zel nő. **5 Kp**

Könnyek II.: *Marina könnyei* nevű varázslat hozzávaló számára háromszoros bónuszt biztosít. **4 Kp**

5. szint

Vízalak: főcselekedet. 1 Ichorért a karakter elemi vízalakot ölt a jelenet végéig. Csak tűzzel, metamágiával, vízen kívüli elemi mágiával és varázsfegyverekkel lehet megsebezni. Támadásai annyiszor k5 sebzést okoznak, mint a Lelkierejének a tizede (min. 1*k5), de még túlütés esetén is csak kötelező Ép sebzést tud okozni. Amennyiben úgy kívánja képes “elfolyni”, vagyis alakját vesztett tócsává alakulni. Így mozgáson kívül más cselekedetre nem képes, ám mozgása irányát szabadon megválaszthatja. Mozgásértéke a lejtéstől, illetve, ha folyóba kerül, a sodrástól függ, de min. 5 (akár lejtőn felfelé is). Elfolyt állapotban képes akár kis réseken is átszivárogni. **8 Kp**

Csápok: főcselekedet. 1 Ichorért a célpont körül kiemelkedik 8 db, egyenként 4 méter hosszú polipszerű csáp és megkísérli megragadni. A csápok együttesen körönként két támadást adhatnak le a célpont ellen, mindaddig amíg legalább 4 csáp mozgásképes. Ezt követően körönként 1 támadást adnak le.

A következő értékekkel rendelkeznek:

A Mélység Csápjai

Ép: 8

Ké: mint a karakternek

Támadások: 2/1

KT: 50

VM: 0

Mozgás: 15 (vízben)

ME: 1

Érzéskelés+Észlelés: 40

Erőnlét+Atlétika: 60

Sikeres találatot követően a csápok megragadják a célpontot és körönként 5 méter mélyre húzzák magukkal, valamint 2 Ép-t sebeznek rajta.

A képesség célpontja szárazföldön is tartózkodhat, ilyenkor a célpont alatt víz tör elő a talajból, és sáros, zavaros iszappá válik a föld a képesség idejére. Ebben az esetben azonban a csápok nem képesek követni a célpontot. **8 Kp**

Gyógyvíz: egész körös cselekedet. 1 Ichorért megáld egy kis tartályban található vizet. A jelenet végéig, aki a vizet maradéktalanul megissza max. Ép-re gyógyul. **5 Kp**

További szinteken

Az előző szintek képességei közül bármelyik.

Teremtő Acce követője

szakrális varázshasználó kaszt

“Teremtő Acce, jövnők záloga, előtted bódol a mindenség.”

A Teremtő ereklyéi

A Teremtő ereklyéi között a hatalomgyakorlás (pecsétgyűrű, jogar, korona) eszközei és díszes fegyverek egyaránt megtalálhatóak.

Előfeltételek

Lelkierő min. 40, választott fegyveres szakértelem min. 5, Metamágia min. 5, és Transzmutáció min. 5.

Szintenkénti értékek

4 Hé, 8 Ip, 5 Vp, 10 Kp

Szintlépési alkalmával a következő mágiatípusokba tartozó varázsserejét fejlesztheti: meta, élet, természet, gondolat, transzmutáció.

Ingyenes képességek

Az ichor érintése I.: a karakteren meglátszik az ichor érintése (pl. apró villámok táncolnak a szemében, enyhe ragyogás keretezi a fejét). Megfélemlítés próbáihoz (+1 SM) járul, Lopódzás próbáihoz pedig (-1 SM).

Accéba vetett hit: Lelkierő alapú varázslás próbáinak célszámához +5 járul.

Vallásháború veteránja I.: Bölcs Acce követőit, vagy neki felszentelt ellenségeket (a mesélő döntése, hogy ki számít ilyennek) célzó próbáihoz (+1 SM) módosító, sebzéséhez +1 szint (vagyis +1*k5, +1*k10, vagy +1 Ép) járul.

1. szint

Acceriánus harcmodor I.: ha a harc első körében *Rohamot* jelent be, sikeres támadás esetén a teljes sebzése duplázódik. Számára a *Roham* a következő harcérték módosítókat jelenti: (+2 SM) KT, -1 VM. *Roham* során a Mozgás értéke dupláját képes lemozogni. **5 Kp**

Hitvita: Meggyőzés és Előadás ismeretei között eloszthat 5 pontot. Ezeket ezen a szinten maximum 10 ponttal fejlesztheti a szokásos 5 helyett. **3 Kp**

Acce haragja I.: számára a *Kisülés* varázslat varázslási ideje Szabad cselekedet, ha egy fegyveres közelharc támadással együtt használja. A varázslatot a támadás

dobás előtt kell bejelentenie. Sikeres támadás esetén a varázslat sebzése hozzáadódik a karakter fegyveres sebzéséhez. A *Kisülés* alkalmazását követően megkötés nélkül varázsolhat. **5 Kp**

2. szint

Vallásháború veteránja II.: Bölcs Acce követőit, vagy neki felszentelt ellenségeket (a mesélő döntése, hogy ki számít ilyennek) célzó próbáihoz (+2 SM) módosító, sebzéséhez +2 szint (vagyis +2*k5, +2*k10, vagy +2 Ép) járul. Ha Teremtő Acce követői varázslatokkal célozzák +1 ME. **4 Kp**

Acce megvonja tőled kegyét I.: főcselekedet. 1 Ichorért a célpont varázslatai Ichorba kerülő varázslatainak próbájához (-1 SM) járul. Egy karakter egyszerre egy ilyen képesség hatása alatt állhat. **5 Kp**

Acceriánus kórus I.: kiegészítő cselekedet. 1 Ichorért Teremtő Acce követője belekezd Teremtő Acce csatába szólító zsoltárainak egyikébe. Mindenki, aki vele együtt énekel egy kiegészítő cselekedettel (+1 SM) KT-t kap, valamint lemozoghatja Mozgás értéke felét. Ha van olyan kör, amelyben kettőnél kevesebben énekelnek a képesség megszakad. Az éneklés során a kórusban részt vevő Teremtő Acce követői rontott varázslatpróbáikat egyszer megismételhetik. **7 Kp**

3. szint

Csata-iskola: Harctéri gyakorlat és Orvoslás ismereteik között eloszthatnak 5 pontot. Ezeket ezen a szinten maximum 10 ponttal fejlesztheti a szokásos 5 helyett. **3 Kp**

Sziklaszilárd hit: +5 Lelkierő. **7 Kp**

A teremtés műve: az *Anyag teremtése*, az *Ichor pajzs* és a *Teremtés* varázslatok próbáira (+1 SM). **6 Kp**

4. szint

A hit védelme: +1 Vért és -1 Súly merevvértben. **6 Kp**

Az ichor érintése II.: a karakteren meglátszik az ichor érintése (pl. látványos villámok táncolnak a szemében, glória keretezi a fejét). Megfélemlítés próbáihoz összesen (+2 SM) járul, Lopódzás próbáihoz pedig (-2 SM). **3 Kp**

Acceriánus kórus II.: kiegészítő cselekedet. 1 Ichorért Teremtő Acce követője belekezd Teremtő Acce csatába szólító zsoltárainak egyikébe. Mindenki, aki vele együtt énekel egy kiegészítő cselekedettel (+1 SM)

KT-t és +1 ME-t kap, valamint lemozoghatja Mozgás értéke felét. Ha van olyan kör, amelyben kettőnél kevesebben énekelnek a képesség megszakad. Az éneklés során a kórusban részt vevő Teremtő Acce követői rontott varázslatpróbáikat egyszer megismételhetik, sikeres próbákra pedig (+1 SM)-et kapnak. **7 Kp**

5. szint

Acceriánus harcmodor II.: ha a harc első körében *Rohamot* jelent be +20 Kezdeményezést kap és sikeres támadás esetén a teljes sebzése duplázódik. Számára a *Roham* a következő harcérték módosítót jelent: (+3) KT, -1 VM. *Roham* során a Mozgás értéke dupláját képes lemozogni. Ha a *Rohammal* túlüt következő varázslatpróbájához (+1 SM)-et kap. **6 Kp**

Acce megvonja tőled kegyét II.: főcselekedet. 1 Ichorért a célpont varázslatpróbáihoz (-1 SM) járul. **5 Kp**

Acce haragja II.: számára a *Kisülés* varázslat varázslási ideje reakcióként is használható szabad cselekedet, ha egy fegyveres közelharc támadással együtt használja. A varázslatot akár a támadás dobás után is bejelentheti. Sikeres támadás esetén a varázslat sebzése hozzáadódik a karakter fegyveres sebzéséhez. A *Kisülés* alkalmazását követően megkötés nélkül varázsolhat. **5 Kp**

Votisz nagyúr követője

varázshasználó kaszt

A Rideg ereklyéi

Votisz nagyúr követőinek ereklyéi az ítélet végrehajtás (kötél, pallós) és a temetkezés (áldozótőr, balzsamozó ecset) kellékei közül kerülnek ki.

Előfeltételek

Lelkierő min. 30, Kultúra min. 10, Lélektan min. 10, Halálmágia min. 5.

Szintenkénti értékek

2 Hé, 12 Ip, 5 Vp, 10 Kp

Szintlépési alkalmával a következő mágiatípusokba tartozó varázsserejét fejlesztheti: természet, halál, betegség, érzelem, sík.

Ingyenes képességek

Végnyugvás: az általa eltemetett holttestek nem használhatóak fel halálmágia céljaira.

Votisz előtt mindenki egyenlő: ingyen megkapja a *Rang* képesség +1 fokát.

Utolsó kívánság: reakcióként is alkalmazható szabad képesség. 0 Ép-re kerülve 1 Ichorért varázsolhat egyet (+3 SM)-mel. A varázslás ideje nem haladhatja meg az 1 kört és a varázslattal nem gyógyíthat magát.

1. szint

Holtak nyelve: Meggyőzés, Mellébeszélés és Megfélemlítés próbáihoz (+1 SM) módosítót adhat, amennyiben a célpontja élőhalott. Élőhalottakkal nyelvmegkötés nélkül tud kommunikálni. **4 Kp**

Lélekpásztor: Lélektan és Síkismeret ismeretei között eloszthat 5 pontot. Ezeket ezen a szinten maximum 10 ponttal fejlesztheti a szokásos 5 helyett. **3 Kp**

Férgek I.: szabad cselekedet. Célpontja olyan ellenfél lehet, aki a jelenet során Ép-t veszített. 1 Ichorért a célpont sebeit ellepik a húsevő férgek és körönként 2 Ép-t veszít 10 körön keresztül. **8 Kp**

2. szint

A Halál jeges lehelete: A karakter Megfélemlítés ismerete +10-zel nő. **5 Kp**

Élőholtak réme: szabad cselekedet. 1 Ichorért sikeres

Lelkierő+Megfélemlítés (- célpont ME-je) próbával elriaszthat egy élőholtat, aki a jelenet végéig rettegni fogja a követőt és szabad akaratából nem közelítik meg a karaktert. **6 Kp**

Beteljesült végzet: főcselekedet. 1 Ichorért az érintése a *Beteljesült végzet* nevű betegséggel fertőzi meg a célpontot. **6 Kp**

Beteljesült végzet
Nehézség: (0)
Fertőzés módja: véráram
Lappangási idő: azonnali
Lefolyási idő: 1 napszak
Hatásai: a beteg veszít k5 Ép-t. Az Erőnlét próbát napszakonként ismételni kell az első sikeres próbáig. Két napszaknyi kezelés után a kezelőorvos Intelligencia + Orvoslás (-2 SM) próbát tehet. Ezután a beteg 1+SM bónuszt kap következő Erőnlét próbájához.

3. szint

Gyász: főcselekedet. 1 Ichorért sikeres Lelkierő+Lélektan (0) próbával a célponton eluralkodik a gyász érzése 1+SM percre, és minden próbájára (-1 SM). **8 Kp**

Akasztófavirág: egész körös cselekedet. 1 Ichorért célpont holttestből kinő egy húsevő növény és rátámad az 5 méteren belül tartózkodókra környezetében lévőkre. Sikeres találat esetén megragadja célpontját és körönként 1 Ép-t sebez rajta. Szorításából szabadulni sikeres Erőnlét + Atlétika ellenpróbával lehetséges. **6 Kp**

Akasztófavirág
Ép: 15
Ké: mint a karakternek
Támadások: 1
KT: 50
VM: 0
Mozgás: 0
ME: mint a karakternek
Érzéskelés+Észlelés: 45
Erőnlét+Atlétika: 50

Hóhér: *belyhez kötött* ellenfelekkel szemben közelharc fegyveres támadással a kidobható maximális sebzést sebzí és, ha megöli ellenfelét visszakap 1 Ichort. **3 Kp**

4. szint

Nem ma: reakcióként is használható szabad cselekedet. 1 Ichorért aktuális Ép-inek a száma annyi lesz, mint a Lelkierőjének ötöde (min. 1). Használható együtt az *Utolsó kívánsággal*. **8 Kp**

Sorsszerű: reakcióként is használható szabad cselekedet. 1 Ichorért a célpont legutóbbi dobását meg kell ismételni. Saját dobásaira nem alkalmazhatja. **8 Kp**

Tiszta lelkiismerettel: főcselekedet. 1 Ichorért sikeres Lelkierő+Lélektan (0) próbát követően a célpont 1+ SM, a célpont saját szemében bűnnek számító cselekedetét bevall. A karakter tehet fel kérdéseket vélt bűnökkel kapcsolatban és ezekre a célpontnak válaszolnia kell - ha ő is bűnnek tekinti őket. Ha a karakter nem tesz fel kérdéseket a célpont maga dönti el, mely bűneit vallja meg. **8 Kp**

5. szint

Elföldelés: egész körös cselekedet. A képesség feltétele, hogy a célpont talpa alatt legalább 3 méter vastag szilárd talaj legyen. 1 Ichorért a célpont talpa alatt pár méter mély hasadék nyílik, amelybe, ha elvétí Ügyesség + Akrobatika (0) próbáját beleesik és az rögtön összezáruk fölötte. Ezt követően minden körben Erőnlét + Atlétika (-3 SM) próbát tehet, és ha próbáin összesen 5 SM-et felhalmoz képes kiásni magát. Amennyiben 10 körön belül nem tud kiszabadulni a hasadékból, megfullad. **7 Kp**

Még nem jött el az ideje: egész körös cselekedet. A képesség feltétele, hogy a karakter hallótávolságon belül legyen célpontjához. Ha a célpont kevesebb, mint 5 perce halt meg, 1 Ichorért visszatér a halálból, és k5+1 Ép-vel fog rendelkezni. **8 Kp**

Őseidtől tudom: főcselekedet. A képességnek nem feltétele, hogy a képesség célpontja látótávolságon belül legyen, ám a karakternek jól ismernie kell a célpontot. Hogy mi számít a célpont jó ismeretének a mesélő dönti el, de tipikus példa erre a célpont személyazonosságának ismerete. 1 Ichorért sikeres Lelkierő+Síkismeret (0) próbával 1+SM körre kapcsolat jön létre a karakter és a célpont egy választott elhunyt hozzátartozója között. Az elhunytak ugyan nem mindig segítőkészek, de a kapcsolat ideje alatt kötelesek a karakterrel kommunikálni. **8 Kp**

További szinteken

Az előző szintek képességei közül bármelyik.

Boszorkány

varázshasználó kaszt

Előfeltételek

Karizma min. 30, Intelligencia min. 30, Gyógyszerkészítés min. 10, Lélektan min. 10, Érzelemmágia min. 5 és Természetmágia min. 5.

Szintenkénti értékek

12 Ip, 6 Vp, 12 Kp.

Szintlépési alkalmával bármely mágia típusba tartozó varázsserejét fejlesztheti.

A familiárisokról

A boszorkányok a kaszt első szintjén választhatnak egy kis testű (fejlett macskánál nem nagyobb) közönséges állatot, amelyhez a továbbiakban különös kötelék fogja kötni őket. Amellett, hogy ez az állat mindenben engedelmes társa lesz, még egészen különleges képességekre is szert tehet. A boszorkányok bármely kistestű állatot választhatnak familiárisul, de leggyakrabban macskára, patkányra vagy varjúra esik a választásuk.

A familiáris ME, annyi mint gazdája Lelkierejének a tizede és a boszorkányok szintenként egy további képességet vásárolhatnak a familiárisuknak az alábbi listából, de minden megvásárolt képesség -1-gyel csökkenti a karakter maximális Ichor értékét.

Beszéd: a familiáris képessé válik a beszédre az összes nyelven, amelyet a boszorkány is ismer. Értelmi képességei is fejlődnek, Intelligenciája +5-tel nő.

Emlékolvasás: a boszorkány képes bármikor - feltéve, hogy látja a familiárisát - kiolvasni familiárisa elméjéből az emlékeket egy főcselekedettel.

Láthatatlanság: A familiáris képes láthatatlanná válni egy kiegészítő cselekedettel. A láthatatlanság megszűnik, ha a familiáris megtámad valakit, és ezt követően a jelenet végéig nem válhat újra láthatatlanná.

Méreg: a familiáris harapása, csípése, karmolása stb., mérgezővé válik. A méreg pontos fajtáját a boszorkány határozza meg, kikeverési nehézsége legfeljebb (10) lehet.

Varázslat átadása: A familiáris képessé válik a boszorkány egy varázslatának eltárolására és aktiválására egy kiegészítő cselekedettel. A varázslat célpontja az lesz, akihez ekkor hozzáér. A varázslatot annyi órán

keresztül képes tárolni, amennyi a gazdája Boszorkány szintjeinek a száma. A varázslatot az eltárolás során a boszorkánynak létre kell hoznia, és a familiárist meg kell közben érintenie.

Inak és izmok: A familiáris Erőnléte, Ügyessége és Érzékelése +5-tel nő.

Életvágy: +8 Max. Ép.

Harcias: A familiáris a karakter minden szintje után +2 pusztakezes szakértelmet kap és a karakter minden 5. szintje után +1 VM-et, visszamenőlegesen is, és minden ezt követő szintlépéskor.

Familiárisok halála

Ha a boszorkány elveszíti familiárisát a következő kaland előtt új familiárist választhat magának, és visszakapja elköltött max. Ichor pontjait.

Ingyenes képességek

Csábítás I.: ha Érzelem típusú varázslatainak olyan karakter a célpontja, akivel szemben sikeres Sárm próbát tett, a varázslat próbához (+1 SM)-et adhat.

Üst: az *Elemésztés* varázslatpróbájára (+1 SM)-et kap, ha a varázsszert ital formájában készíti el. Amennyiben egy napszakot varázsitalok elkészítésére fordít, annyi varázsitalt képes elkészíteni, amennyi Boszorkány kaszt szintjeinek a száma, de csak egynek a költségét kell kifizetnie.

Familiáris I.: választhat magának egy macskánál nem nagyobb közönséges állatot, amely a továbbiakban a familiárisának számít. A familiáris a karakternek mindenben engedelmeskedik, egyszerű utasításait megérti, és keresi a karakter társaságát. A familiáris a boszorkány varázslatainak soha nem áll ellen, így ellene nem érvényesül az ME-je.

1. szint

Vágyak: Sárm és Lélektan ismeretei között eloszthat 5 pontot. Ezeket ezen a szinten maximum 10 ponttal fejlesztheti a szokásos 5 helyett. **3 Kp**

Kielégülés: szexuális együttlétet követően visszakap +1 akt. Ichort. **7 Kp**

Sápadt hold alatt: ha egyedül a hold és a csillagok biztosítanak a számára a fényt varázslatpróbáira (+1 SM)-et kap. **6 Kp**

2. szint

Boszorkánykönyv I.: szakavatott forgatója a grimoire-oknak. Ha grimoireját használva varázsol a grimoire nyújtotta bónuszon túl még további (+10) módosítót kap a varázslatpróba célszámára. **8 Kp**

Csábítás II.: ha Érzelem típusú varázslatainak olyan karakter a célpontja, akivel szemben sikeres Sárm próbát tett, a varázslatpróbáihoz (+2 SM)-at adhat vagy (+3 SM)-at, ha szexuális együttlétük is volt. **6 Kp**

Rejtélyes: Álcázás és Mellébeszélés ismeretei között eloszthat 5 pontot. Ezeket ezen a szinten maximum 10 ponttal fejlesztheti a szokásos 5 helyett. **4 Kp**

3. szint

Igéző I.: az *Érzelmek felerősítése*, *Érzelmek kioltása*, *Érzelmek átirányítása* és az *Érzelmek keltése* varázslato próbáira (+1 SM)-et kap. **8 Kp**

Kis kedvenc: egész körös cselekedet. 1 Ichorért a boszorkány familiárisa a képesség használatakor megközelítőleg ötszörös méretűre nő (egy közönséges házi macska pl. hiúz méretű lesz) a jelenet végéig. +10 Erőnlét, +6 Max. Ép, (+2 SM) KT módosító és +3 Sp. **6 Kp**

Javasasszony: Gyógyszer és ajzószer készítés és Méregkeverés és semlegesítés ismeretei között eloszthat 5 pontot. Ezeket ezen a szinten maximum 10 ponttal fejlesztheti a szokásos 5 helyett. **3 Kp**

4. szint

Hármak ereje: ha két segítő karakter a boszorkánynyal közösen kimondja a varázslat szavait, a varázslatra a segítők karakterszintjének és Boszorkány szintjének ötödét kapja meg bónusz (SM)-ként. A képesség akkor is használható, ha a segítők nem ismerik a varázslatot, de ilyenkor a boszorkánynak meg kell tanítania szükséges szavakat. Ez annyi ideig tart, mint a varázslat varázslási idejének duplája, majd mindkét segítőnek sikeres Intelligencia+Mágiaelmélet (0) próbát kell tennie. **5 Kp**

Gőte szeme, mandragóra gyökere: a természetes alapanyagokkal képes hatásosabbá tenni az *Elemésztés* varázslattal létrehozott varázssitalait. Az alapanyagok összegyűjtéséhez sikeres Érzékelés+Vadonjárás (az *Elemésztés* varázslatba befoglalni kívánt varázslat nehézsége + az adott tájegységre az adott évszakban jellemző módosító az *Előre meghatározott erősségű és típusú méreg és gyógyszer* alapanyagok felkutatása táblázat alapján) próbát kell tennie. Az alapanyagok összegyűjtése 1 napszakot vesz igénybe. A próbán elért extra SM-eket ezt köve-

tően az *Elemésztés*be foglalt varázslat erősítésére használhatja.

Az alapanyagok piaci árának a meghatározása a mesélő feladata. A bónusz meghatározásához ebben az esetben sikeres Intelligencia+Mágiaelmélet (az *Elemésztés* varázslatba befoglalni kívánt varázslat nehézsége) próbát kell tenni. **4 Kp**

Boszorkánykönyv II.: szakavatott forgatója a grimoire-oknak. Ha grimoireját használva varázsol a grimoire nyújtotta bónuszon túl még további (+20) módosítót kap a varázslatpróba célszámára. **8 Kp**

5. szint

Igéző II.: az Érzelemmágikus varázslatok próbájára (+1 SM)-et kap. **8 Kp**

Familiáris II.: A familiáris Intelligenciája +5-tel nő, de a karakternek továbbra is mindenben engedelmeskedik, egyszerű utasításait megérti, és keresi a karakter társaságát. A familiáris a boszorkány varázslatainak soha nem áll ellen. A boszorkány saját familiárisát célzó varázslatainak próbájára (+1 SM)-et kap. **5 Kp**

Balsors: főcselekedet. 1 Ichorért a célpont minden próbáját megismétli és a rosszabbik eredményt vesz figyelembe. A hatás k10 körig érvényesül. **10 Kp**

További szinteken

Az előző szintek képességei közül bármelyik.

Magiszter

varázshasználó kaszt

Arklinai Egyetem, Hauet Akadémia, a theopolis mag-nai Legfőbb Kollégium. Ahogy telnek az évtizedek egyre-másra bukkannak fel az újabbnál újabb egyete-mek Farián. Csillogó szemű, nyitott elméjű ifjak százai keresik fel őket nap, mint nap. Tanáraik vezetésével a mindenség titkait feszegetik, új varázslatokat formál-nak elméjükben, és a múlt titkait firtatják. Évek múltán mind közül a legértelmesebbek, a legkíváncsibbak, leg-kitartóbbak magiszterként sétálnak ki az egyetemről és veszik nyakukba a világot, hogy nehezen megszerzett tudásukat gyarapítva egy nap talán maguk is iskolaala-pító mesterré váljanak valahol.

Magiszternek lenni több, sokkal több, mint egyszerű varázshasználónak. A komédiások és vajáko-sok pusztán használói a mágának, míg a varázslók ugyan minden tőlük telhetőt megtesznek azért, hogy meg is értsék azt, de csak a felszínt kapargatják. A magiszterek nem pusztán értik az ichor rejtelseit, de olyan össze-függéseket látnak át ösztönös könnyedséggel, amelyet rajtuk kívül senki, és mindenki másnál könnyedebben képesek az ichort az ujjuk köré csavarni.

Előfeltételek

Legalább két szintnyi Varázsló alapkaszt, Intelligencia min. 40, Metamágia min. 10.

Szintenkénti értékek

10 Ip, 7 Vp, 12 Kp.

Szintlépési alkalmával bármely mágiatípusba tartozó varázsserejét fejlesztheti.

Ingyenes képességek

Mágikus tanulmányok: +4 Vp

Mesterfok: reakcióként használható szabad cseleke-det. 1 Ichorért megismételhet egy Intelligencia alapú ismeretpróbát.

Beható ismeretek: ha felismer egy varázslatot (mert képes a létrehozására, vagy sikeres próbát tett a felis-merésre, vagy *Mágia kifejlesztése* varázslatot alkalma-zott) a *Varázslat megszüntetése* varázslatpróbáját (+1 SM)-zel dobja.

1. szint

Vitakultúra: Meggyőzés és Előadás ismeretei között

eloszthat 5 pontot. Ezeket ezen a szinten maximum 10 ponttal fejlesztheti a szokásos 5 helyett. **3 Kp**

Instant mágia I.: 1 Ichorért egy varázslatot az alábbi táblázat szerinti varázslási idővel hozhat létre. Szabad cselekedetes varázslatot csak egyet hozhat létre egy körben. **4 Kp**

Eredeti varázslási idő	Új varázslási idő
Szabad cselekedet	Szabad cselekedet
Kiegészítő cselekedet	Szabad cselekedet
Főcselekedet	Kiegészítő cselekedet
1 kör	Főcselekedet
1 perc	1 kör
1 óra	1 perc
1 napszak	1 óra
1 nap	1 napszak

Mágikus ismeret: Mágiaelmélet és Síkismeret ismeretei között eloszthat 5 pontot. Ezeket ezen a szinten maximum 10 ponttal fejlesztheti a szokásos 5 helyett. **3 Kp**

2. szint

Gyors feltöltődés: Minden nap további +1 Ichort kapnak vissza. **10 Kp**

Ráhangolódás I.: a játékos kiválaszt egy mágiatípust és egy varázslat tulajdonságot (erősség, időtartam, hatótáv, célpontok száma, sebzés). A típusba tartozó varázslatok létrehozásakor a varázslattulajdonságot 1 SM-ért a varázslat leírásában szereplő érték kétszerezésével növeli. **8 Kp**

Ichorbirtok: A mágiszter 1 Ichorért 1 óra alatt kijelöl egy területet melynek átmérője Mágiszter szintjeinek tízszerese. Ezen belül tartózkodva más varázshasználók varázslatpróbáihoz (-3 SM) módosító járul. A hatás addig marad fenn, amíg a mágiszter másik Ichorbirtokot nem jelöl ki, vagy a terület valamilyen okból ichormentessé nem válik. **6 Kp**

3. szint

Mágikus erő: szabad cselekedet. Ha Ichor segítségével javíthatja Érzékelés, Erőnlét vagy Ügyesség alapú próbadozásainak célszámát 1 Ichorért (+2 SM) módosítót kap. **6 Kp**

Ellenvarázs I.: reakcióként is használható szabad cselekedet. 1 Ichorért, ha varázslat célpontja lesz lehetőség kap ennek kivédése: egy maximum 1 főcselekedet varázslási idejű varázslatot hozhat létre, közvetlenül azelőtt, hogy a varázslat célpontjává válna. A következő

körben a karakter elveszít egy főcselekedetet. **6 Kp**

Felsőbbrendű tudás: Varázslatpróbáinak dobott eredményét +10-zel, vagy -10-zel megváltoztathatja. **8 Kp**

4. szint

Ráhangolódás II.: a játékos kiválaszt egy mágiatípust és egy varázslat tulajdonságot (erősség, időtartam, hatótáv, célpontok száma, sebzés). A típusba tartozó varázslatok létrehozásakor a varázslattulajdonságot 1 SM-ért a varázslat leírásában szereplő érték kétszerezésével növeli. A továbbiakban egy teljes körös cselekedettel 2 Ichor kifizetésével új mágiatípust és varázslat tulajdonságot választhat a karakter. **8 Kp**

Mágus I.: Varázslatpróbáihoz (+1 SM)-et kap. **5 Kp**

Mesterfok II.: reakcióként is használható szabad cselekedet. Megismételhet egy Intelligencia alapú ismeretpróbát. Egy próba csak egyszer ismételhető meg. **4 Kp**

5. szint

Mágus II.: Varázslatpróbáihoz összesen (+2 SM) módosítót kap. **5 Kp**

Ellenvarázs II.: reakcióként is használható szabad cselekedet. 1 Ichorért, ha varázslat célpontja lesz lehetőséget kap ennek kivédése: egy maximum 1 főcselekedet varázslási idejű varázslatot hozhat létre, közvetlenül azelőtt, hogy a varázslat célpontjává válna. **7 Kp**

Instant mágia II.: az *Instant mágia I* képességnél leírt módon varázslatait mindig gyorsabban hozhatja létre, mint a varázslat leírásában szereplő varázslási idő. Szabad cselekedetes varázslatot körönként csak egyet hozhat létre. **10 Kp**

További szinteken

Az előző szintek képességei közül bármelyik.

Nekromanta

varázshasználó kaszt

Előfeltételek

Életmágia min. 5, Halálmágia min. 10, Érzelemmágia min. 5 és Gondolattmágia min. 5.

Szintenkénti értékek

12 Ip, 6 Vp, 12 Kp.

Szintlépési alkalmával bármely mágiatípusba tartozó varázserejét fejlesztheti.

Ingyenes képességek

Haláli: Minden jelenet első Halálmágikus varázslatára (+1 SM)-et kap.

A múlt mélyéről: *Visszaszólítás* és *Kölcsönzött idő* varázslatok esetében 1 SM-ért kétszer annyi idő távolából képes visszahívni az elhunytakat.

Méltó tisztelettel: Élőholtakkal szemben alkalmazott Meggyőzés, Sárm, Mellébeszélés és Lélektan próbáihoz (+1 SM)-et kap.

1. szint

Anatómia: Orvoslás és Méregkeverés és semlegesítés ismeretei között eloszthat 5 pontot. Ezeket ezen a szinten maximum 10 ponttal fejlesztheti a szokásos 5 helyett. **3 Kp**

Lelkek ismerője I.: Érzelmek típusú varázslatainak próbájához (+1 SM)-et adhat. **6 Kp**

A Halál érintése I.: reakcióként is használható szabad cselekedet. A képesség létrejöttéhez meg kell „érintenie” a célpontot pusztá kézzel, vagy egy tárggyal. A célpont veszít 1 Ép-t. A képesség kombinálható a vajákos Ártalom képességével, vagy közelharc fegyverekkel végrehajtott támadásokkal. **7 Kp**

2. szint

Ezotéria: Mágiaelmélet és Külső síkok ismerete ismeretei között eloszthat 5 pontot. Ezeket ezen a szinten maximum 10 ponttal fejlesztheti a szokásos 5 helyett. **3 Kp**

Lelkek ismerője II.: Érzelmek és Gondolatok típusú varázslatainak próbájához (+1 SM)-et adhat. **6 Kp**

Tápláló enyészet: minden 2., a *Rothadás* varázslattal okozott sebzés után 1 Ép-t gyógyul. **6 Kp**

3. szint

Reanimátor: a *Reanimáció* varázslat időtartama számára 1 napszak. **6 Kp**

Üldözött: Mellébeszélés és Álcázás ismeretei között eloszthat 5 pontot. Ezeket ezen a szinten maximum 10 ponttal fejlesztheti a szokásos 5 helyett. **3 Kp**

Kisajtolás: egész körös cselekedet. 1 Ichorért sikeres Lelkierő (0) próbával 10 méteres környezetében lévő élőlényeken 1+SM számú Ép-t sebez. Minden tizedik kisajtolással okozott Ép sebzés után visszakap 1 Ichort. **8 Kp**

4. szint

Zombik ura: az *Ösztönös élőholt teremtése* varázslat időtartama számára 1 napszak. **6 Kp**

Csontok mozgatása: teljes körös cselekedet. 1 Ichorért sikeres Lelkierő+Önkontroll (- a célpont ME-je) próbával 1+SM számú körig a célpont *Cselekvőképzetlenné* válik. Ez alatt a nekromanta koncentrációval mozgásra bírhatja a célpontot, ám a célpont körönként mindössze a Mozgása felét tudja, meglehetősen esetlenül lemozogni. **5 Kp**

A Halál érintése II.: reakcióként is használható szabad cselekedet. A képesség létrejöttéhez meg kell „érintenie” a célpontot pusztá kézzel, vagy egy tárggyal. A célpont veszít 1 Ép-t. A képesség kombinálható a vajákos Ártalom képességével, vagy közelharc fegyverekkel végrehajtott támadásokkal. Az érintést követően 1 Ichorért a célpont mindaddig minden körben elveszít 1 Ép-t, amíg sikeres Erőnlét (0) próbát nem tesz vagy 3 Ép-nyi mágikus gyógyításban nem részesül. **6 Kp**

5. szint

Bábmester: a *Tudatos élőholtak teremtése* és a *Lélekkel rendelkező élőholtak teremtése* varázslatok időtartama számára 1 napszak. **6 Kp**

Holt test: testét szemmel láthatóan átjárja a nekromantikus mágia esszenciája, és fokozatosan egyre hasonlatosabbá válik az élőhalottakhoz. +5 Max. Ép-t kap, ám a továbbiakban már nem képes természetes úton gyógyulni sérüléseiből. **6 Kp**

Lelkek suttogása: a nekromanta magához vonzza a túlvilágról kiszorult lelkeket, akik időnként a fülébe suttogják titkaikat. 1 Ichorért, a lelkek ismereteit felhasználva, egy Intelligencia alapú próbát úgy tehet, mintha 20-as ismerettel rendelkezne. 1 Ichorért a lelkeket ki is faggathatja, és amennyiben sikeres Lelkierő+Síkisme-

ret (0) próbát tesz, 1+SM eldöntendő kérdést tehet fel valamely hozzá kötődő léleknek, aki rendelkezni fog releváns információval a kérdéssel kapcsolatban. A lelkek jellemzően rég elhunyt értelmes lények lelkei, és a közelmúlt eseményeiről csak felületes ismeretekkel rendelkeznek, míg például lehet, hogy meglehetősen sok mondanivalójuk lesz egy száz esztendővel korábban élt király kicsinyes titkairól. **8 Kp**

További szinteken

Az előző szintek képességei közül bármelyik.

Villámmester

varázshasználó kaszt

Roccamare, a Tenger Gyöngye, mindig is fontos és gazdag kikötőváros volt, ezért is fordult elő a történelem során gyakran, hogy kapzsi nagyurak vetettek rá szemet. Roccamare minden tőle telhetőt megtett, hogy biztosítsa lakosai biztonságát: felfegyverezték a céheket, zsoldos- és rabszolgaseregeket vásároltak maguknak, magas falakat emeltek, erős szövetségeseket kerestek. Előbb-utóbb minden erőfeszítésük elégtelennek bizonyult, és Roccamare újra fosztogatással és sarccal nézett szembe.

Egészen a villámmesterekig. Amikor a Metamágia felfedezésének híre végig söpörte a világot a mágiaiban elmélyült tudós fők az ichor megismerésének lehetőségét látták benne elsősorban. Roccamare nagy szerencséjére Nozzo Barbolini mágiszter ennél gyakorlatiasabb gondolkodású volt és felismerte a Metamágiában rejlő nyers, pusztító potenciált. Amikor idegen seregek közeledtek Roccamare falai alá, Barbolini mágiszter önkénteseken demonstrálhatta elméleteit.

Mostanra a villámmesterek titkai - bármennyire őrizték is azokat Roccamare előjárói - kikerültek Barbolini mester örököseinek kezéből, és Faria szerte tucatnyi iskolában oktatják a villámmágiát, bár persze egyesek szerint igazi villámmestert még mindig csak Roccamarében képeznek.

Előfeltételek

Ügyesség min. 30, Érzékelés min. 30, Metamágia min. 10.

Szintenkénti értékek

3 Hé, 10 Ip, 5 Vp, 10 Kp.

Szintlépési alkalmával a Metamágia mágia típusba tartozó varázsseregét fejlesztheti.

Ingyenes képességek

Ellenmágia: az *Ichor felszabadítása* varázslatot reakcióként is használhatják és a próbára (+1 SM)-et kapnak.

Harci varázslatok: az *Ichorrobbanás* és *Ichorvillám* varázslatok sebzése a számukra k10.

Villámmágia I.: képessé válik a *Villámformázás* és *Villámvért* varázslatok alkalmazására.

1. szint

Csatamágus: varázslataik hatótávja, az érintett terület mérete vagy a célpontok száma (ezek közül minden alkalommal egyet választhatnak), amennyiben ezek növelhető értékek, +1 SM-ért kétszeres mennyiséggel nőnek. **8 Kp**

Újsütetű tudományok: Mágiaelmélet és Önkontroll ismeretei között eloszthat 5 pontot. Ezeket ezen a szinten maximum 10 ponttal fejlesztheti a szokásos 5 helyett. **3 Kp**

Görcs: 1 Ichorért Metamágikus varázslattal okozott sebzése után az áldozatok a varázslat sebzésének szintjével egyező körig +1 *színt hátrányba* kerülnek. **8 Kp**

2. szint

Villámgyors kezek: *Kisülés* varázslat alkalmazásakor összesen (+2 SM) KT módosítót kap. **6 Kp**

Villámok eltérítése: reakcióként is használható szabad cselekedet. 1 Ichorért egy természetes villámnak, vagy egy villámmágikus varázslatnak sikeres Intelligencia+Mágiaelmélet (-2 SM) próbával új célpontot adhat. A természetes villámok sebzése 2k6 Ép, és heves viharban átlagosan k6 körönként csap le egy. **4 Kp**

Villámléptek I.: szabad cselekedet. 1 Ichorért a karakter lába körül látványos, de ártalmatlan villámok cikáznak, miközben Mozgás értéke +10-zel nő k5 körig. Nekifutásból +2 méterrel magasabbra és +6 méterrel távolabbra tud ugrani ebben a körben. **5 Kp**

3. szint

Energizálás I.: kiegészítő cselekedet. 1 Ichorért a karakter körüli 10 méteren belül apró villámok pattannak ki a levegőből. Lelkierő+Metamágia szakértelem (0) próbát tehet, és a területen belül tartózkodó élőlények az 1+SM Ép-t sebződnek. **5 Kp**

Villámvarázslatok II.: képessé válik a *Gördülő villám*, *Villámlény* varázslatok alkalmazására. **5 Kp**

Villámfegyver: kiegészítő cselekedet. 1 Ichorért a célpont kezében egy villámból készült fegyver materializálódik, illetve meglévő fegyverét villámok szövik be a jelenet végéig. A fegyver harcértékei az azonos fajtájú hagyományos fegyverekéivel egyezik, de találat esetén +1*k10 mágikus sebzést okoz. **4 Kp**

4. szint

Villámhívás: főcselekedet. A célpontnak szabad ég alatt kell tartózkodnia. 1 Ichorért sikeres Érzéke-

lés+Észlelés (0) próbát követően a célpont k5+SM Ép-t sebződik. **8 Kp**

Statikus energia: minden körének elején -2 Sérülés. **10 Kp**

Villámléptek II.: szabad cselekedet. 1 Ichorért a karakter lába körül látványos, de ártalmatlan villámok cikáznak, miközben Mozgás értéke +10-zel nő k10 körig. Nekifutásból +2 méterrel magasabbra és +6 méterrel távolabbra tud ugrani. Az időtartam alatt egyszer létrehozhat egy maximum 50 méter hosszú villámnyalábot két rögzített pont között, és képessé válik arra, hogy a villámnyalábon közlekedjen. **6 Kp**

5. szint

Villámalak: főcselekedet. 1 Ichorért a villámmester teste nyers mágikus energiává alakul maximum a jelenet végéig. Ha az ebben az alakban felhalmozott Sérülései meghaladják Metamágikus szakértelmét visszaalakul eredeti alakjába. Immúnis a Metamágiára és az Elemi mágiára. Pusztakezes támadásainak sebzése a 2*k10. Ez a sebzés mágikusnak minősül és kötelező Ép sebzést okoz. Vért nem érvényesül ellene. **5 Kp**

Energizálás II.: kiegészítő cselekedet. 1 Ichorért a karakter körüli 10 méteren belül apró villámok pattannak ki a levegőből. Lelkierő+Metamágia szakértelem (0) próbát tehet, és a területen belül tartózkodó élőlények az 1+SM-mel egyenlő Ép-t sebződnek. A fele ennyi (felfelé kerekítve) számú Ép-t gyógyul, és ha az így okozott összes Ép veszteség eléri az 5-öt akkor Varázsküszöbe is +1-gyel nő a jelenet végéig. **6 Kp**

Villámvarázslatok III.: képessé válik a *Villámbéklő* és a *Villámszorga* varázslatok alkalmazására. **5 Kp**

A villámmester egyedi varázslatai

Villámformázás

Feltétel: Meta 1, Villámmágia I

Nehézség: 0

Varázslás ideje: főcselekedet

Növelhető értékek: formák száma, leghosszabb dimenzió, sebzés, időtartam

A varázsló nyers mágikus energiából létrehoz **1** formát (pl. villámfal, villámketrec stb.) **1 körre**, amely a kijelölt helyéről elmozdíthatatlan. A forma leghosszabb dimenziója maximum **1 méter** lehet. A formával érintkezők **1*k10-t** sebződnek.

Villámvért

Feltétel: Meta 1, Villámmágia I

Nehézség: 0

Varázslás ideje: főcselekedet

Növelhető értékek: célpontok száma, leghosszabb dimenzió, sebzés, időtartam

A varázsló **1** kiválasztott tárgy vagy élőlény felülete fölé mágikus energiából aurát készít **1 körre**. Az aura leghosszabb dimenziója max. **1 méter** lehet. A villámvérttel érintkezők, vagy azt közelharcú fegyverrel eltalálók **1*k10-t** sebződnek.

Gördülő villám

Feltétel: Meta 1, Villámmágia II

Nehézség: 0

Varázslás ideje: főcselekedet

Növelhető értékek: formák száma, leghosszabb dimenzió, sebzés, időtartam

A varázsló egy kiválasztott pontból útnak indít **1** tetszőleges formájú villámot. A forma megszabott útvonalon halad **1 körig**, egyenletes sebességgel, de az útvonalat a varázsló koncentrációval megváltoztathatja. Sebessége 40 méter/kör. A forma leghosszabb dimenziója max. **1 méter** lehet. Érintkezéskor **1*k10-t** sebez. Kitérni előle egy reakcióként végrehajtott kiegészítő cselekedettel és sikeres Ügyesség+Akrobatika (0) próbával lehet.

Villámlény

Feltétel: Meta 1, Villámmágia II

Nehézség: -2 SM

Varázslás ideje: főcselekedet

Növelhető értékek: lények száma, leghosszabb dimenzió, sebzés, időtartam

A varázsló létrehoz **1** tetszőleges alakú villámot, amelyet **1 körig** szabad cselekedettel mozgathat. Előre meghatározhatja a villámlény mozgásának irányát, de koncentrációval annak megváltoztatására is képes. A forma haladási sebessége 40 méter/kör. Érintéskor a Villámlény **1*k10-t** sebez, KT-je 50. A forma leghosz-

szabb dimenziója maximum **1 méter** lehet.

Villámbéklyó

Feltétel: Meta 1, Villámmágia III

Nehézség: -1 SM

Varázslás ideje: főcselekedet

Növelhető értékek: célpontok száma, villámnyaláb hossza, sebzés, időtartam, próba nehézsége

A varázsló **1** célpontot egy tetszőlegesen kiválasztott ponthoz rögzít egy villámnyalábbal **1 percre**. A villámnyaláb nem lehet hosszabb **1 méternél**. A béklyó eltépéséhez Erőnlét+Atlétika (0) próbára van szükség. **1** SM-ért a próba célszáma ugyanennyivel nehezedik. A béklyó eltépésére tett minden próbálkozás alkalmával a szabadulni kívánó célpont **1*k10-t** sebződik.

Villámszolga

Feltétel: Meta 1, Villámmágia III

Nehézség: -3 SM

Varázslás ideje: 1 kör

Költség: 1 Ichor

Növelhető értékek: szolgák száma, időtartam

A varázsló létrehoz **1** mágikus energiából szőtt, maximum 3 méter magas lényt **1 percre**. A lény mindenben engedelmeskedik a villámmesternek; bár csak az egyszerűbb utasításokat érti meg. Személyiséggel, önálló akarattal, érzelmekkel nem rendelkezik, mint ahogy ismeretei sincsenek. Erőnléte, Ügyessége, Érzékelése 20. Karizmája, Intelligenciája és Lelkierje 10. Érzelem és Gondolattmágiára immúnis. Harcértékei a következők: Kezdeményezés: 60 KT: 50 VM: 2, Sebzés: 2*k10 Max. Ép-je 15.

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, bölcsebbek, világlátottabbak – és talán morcosabbak és mosdatlanabbak is. Az idő játékon belüli múlásának irányítása a mesélő egyik fontos, ám igen bonyolult feladata.

Az arany szabály

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 konkrétabbat nem lehet róluk mondani, és persze nem is érdemes – 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 fo-

galom, mint fizikai időhossz. Jelenetnek nevezzük azt, amikor a karakterek egy helyen és időben cselekedeteket 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 érzéketlen 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 elszenvedett 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 kétése kimenetelű cselekedet között hosszabb – órákban mérhető – idő telik el. Ha például a karakterek egy elhagyott kolostor romjait járva szobáról szobára haladnak szörnyekkel és csapdákkal 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 éjkezőpet 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.

Ismeretek

Ismeretnek nevezzük azokat a jól körül határolható tudásterületeket, amelyekben a karakterek, gyakorlással vagy memorizálással, különböző mértékű tudást szerezhettek. Ennek a tudásnak a mértékét az ismeretek foka jelképezi, ahol a 0. fok a teljes képzetlenséget jelöli, az ismeretek egyre magasabb foka pedig az egyre magabiztosabb tudást jelképezi.

Ismeretek tanulása

Ismeretekre a karakterek több féleképpen tehetnek szert: először is választott származásuk, neveltetésük és tanítómesterük 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 Ip-t vagy Kp-t kell kifizetni. Fontos még megjegyezni, hogy amennyiben erről egy képesség másként nem rendelkezik, a karakterek a szintlépéseik alkalmával maximum 5 ponttal növelhetik egyes ismereteiket.

Specializációk

Az ismeret használata alapvetően körülmény függő. Egyes feladatok egyes karakterek számára nehezebbek, mint másoknak. Például egy padour udvari tánc felismerése az előkelő származású padour nemesúrnak könnyű feladat, míg a nomád nyargalónak komoly kihívás. Épp ezért, valahányszor, ha a karakter egy ismeretet a 10. fokra fejlesztenek specializációkat választhatnak, és minden alkalommal, ha a ismerethasználatuk a választott specializáció körébe esik (+1 SM) módosítót kapnak próbájukra.

Az ismeretek leírása több példát is tartalmazni fog választható specializációra, de a játékos és a mesélő közösen ezektől eltérő specializációkat is meghatározhatnak. A specializációt a karakterlapon az ismeret neve után, zárójelben kell feltüntetni.

Például, Halfraeg, a fraelig berzerker Vadonjárás ismeretéhez a (tundra) specializációt veszi fel, így valahányszor, ha ismeretét a tundrán alkalmazza (+1 SM) módosítót kap próbájához.

Tulajdonságok

Az ismeretek leírásában feltüntetjük, hogy mely ismereteket mely tulajdonságokkal szokás a leggyakrabban

párosítani, de csak az érthetőség kedvéért. Hogy a próbák során az ismereteket éppen melyik tulajdonsággal közösen kell alkalmazni, azt a körülmények és a szabályok függvényében a mesélő dönti el, bár a játékosok is előállhatnak saját megoldásaikkal.

Az ismeretek tanulása, használata ugyanakkor a Tulajdonságok fejlődésével is jár: valahányszor a karakter valamely képességből eléri a 10 valamely többszörösét, az egyik kapcsolódó képességére +1-et adhat.

Halfraeg Nyomolvasás ismerete szintlépés alkalmával 8-ról 10-re fejlődik, így a kapcsolódó tulajdonságok (Ügyesség, Érzékelés vagy Intelligencia) egyike +1-gyel fejleszthető. A játékos az Érzékelés mellett dönt.

Ismeretpróbák

Ahogy az már korábban is szerepelt, a próbák akkor számítanak sikeresnek, ha a játékosok egy k100-as dobással kevesebbet dobnak, mint a próba nevében megjelölt értékük, vagy értékeik, amelyet a feladat nehézsége és a körülmények módosítanak. Például az „Intelligencia+Kultúra (-2 SM)” azt jelenti, hogy a játékosnak dobnia kell k100-zal és ha a dobás eredménye kevesebb, mint a karakter Intelligenciájának és Kultúrájának összege, de legalább 2 SM-et elér akkor sikerrel járt a próbán.

Ismeretek listája

Akrobatika

Tulajdonság: Ügyesség

Specializációk: pl. Ugrások, Egyensúlyérzék, Reflexek

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.

Nehézség	Példák
+2 SM	Átfordulással tompítani az esést.
0	Szikláról sziklára szökellni.
-2 SM	Vágtázó lovon állva elkapni egy kötelet.
-5 SM	Kötélen végigszaladva vívni.

Álcázás

Tulajdonság: Ügyesség, Érzékelés

Specializációk: pl. Műtestrészek, Álruha, Tárgyak elrej-

tése

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.

Nehézség	Példák
+2 SM	Parókát, álszakállt hihetően felhelyezni.
0	Egy gebét egészséges lónak álcázni.
-2 SM	Alkat, magasság, rassz hihető álcája.
-5 SM	Egy személy kinézetének lemásolása.

Alkímia

Tulajdonság: Intelligencia, Ügyesség

Specializációk: pl. Savak, Robbanószerek, Varázsitalok

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.

Nehézség	Példák
+2 SM	Kikeverni egy egyszerű savat.
0	Ichoresszencia készítése.
-2 SM	Instabil robbanószerek készítése.
-5 SM	Ichor-pusztító por készítése.

Állatismeret és idomítás

Tulajdonság: Intelligencia, Lelkierő

Specializációk: pl. Lovak, Nagymacsák, Medvék

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

Nehézség	Példák
+2 SM	Kutyát parancsok követésére tanítani.
0	Kiismerni egy mantikórt.
-2 SM	Megszelídíteni egy pegazust.
-5 SM	Lenyugtatni egy éhes wyvernt.

Atlétika

Tulajdonság: Erőnlét

Specializációk: pl. Futás, Mászás, Súlyemelés

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

Nehézség	Példák
+2 SM	Felmászni egy egyenetlen falon.
0	Kampós kötelet dobni 20 m magasra.
-2 SM	Átugrani egy 7 méteres szakadékot.
-5 SM	Mellvértben lefutni 42 km-t.

Csomózás és kötelekből szabadulás

Tulajdonság: Ügyesség

Specializáció: pl. Rögzítés, Fogoly-lekötözés, Szabadulás

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.

Nehézség	Példák
+2 SM	Ládák rögzítése egy postakocsi tetején.
0	Fojtóhurok készítése akasztáshoz.
-2 SM	Tornádó közepén vitorlákat biztosítani.
-5 SM	Hátrakötött kézzel fojtóhurokból szabadulni.

Önkontroll

Tulajdonság: Lelkierő

Specializáció: nincs

Az önuralom és a csábításoknak való ellenállás ismerete. Elsősorban passzívan, ellenpróbák és ellenállás próbák során kerül használatra. Szakavatott ismerői a hagyományos befolyásolásnak való ellenálláson túl az *Elmezár* manőver segítségével a mágának is igen ellenállóak.

Előadás (előadásmód)

Tulajdonság: Karizma, Ügyesség

Specializáció: pl. Humor, Rögtönzés, Hibátlan játék

A közönség elszórakoztatásának, lenyűgözésének művészete. Az ismeret szakavatott ismerői képesek mások figyelmét szinte teljesen lekötni, miközben elszórakoztatják őket. Ez természetesen befolyásolhatja a karakter

terhez való hozzáállásukat a továbbiakban. Az ismeretet többször is fel lehet venni, különböző előadásmódokra.

Nehézség	Példák
+2 SM	Lanttal kíséni saját éneklésüket.
0	Két oktávnyi hangtávban énekelni.
-2 SM	Tánccal elcsábítani valakit.
-5 SM	Egy tömeg minden tagjának figyelmét hosszan és teljesen lekötni.

Észlelés

Tulajdonság: Érzékelés, Intelligencia

Specializációk: pl. Megfigyelés, Gyors felfogás, Szagazonosítás

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.

Nehézség	Példák
+2 SM	Hangról felismerni a vért fajtáját.
0	Szemzugból megfigyelni egy asztaltársaságot.
-2 SM	Szag alapján felismerni az ételmérget.
-5 SM	Csizmatalpon keresztül felismerni a város utcáit az utcakövekről.

Fegyverismeret és javítás

Tulajdonság: Érzékelés, Ügyesség

Specializáció: pl. Íjak, Tőrök, Lándzsák

Az ismeret segítségével a karakter képes megállapítani, hogy egy fegyver pontosan milyen fajta 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.

Nehézség	Példák
+2 SM	Kiválasztani a legjobb fegyvert.
0	Megjavítani a számszerű elsütő szerkezetét.
-2 SM	Újrakovácsolni a kettétört kardot.
-5 SM	Mestermunka fegyverek készítése.

Gyógyszer és ajzószer készítés

Tulajdonság: Érzékelés, Intelligencia

Specializációk: Ajzó, Enyhítő, Gyógyító

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 szer kikeverési nehézsége határozza meg.

Hamisítás

Tulajdonság: Ügyesség, Érzékelés

Specializáció: pl. Íratok, Kincsek, Kézírás

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.

Nehézség	Példák
+2 SM	Kézzel vert érme hamisítása.
0	Kézírás utánzása.
-2 SM	Királyi pecsét hamisítása.
-5 SM	Ereklyék megtévesztő hamisítása.

Harctéri gyakorlat

Tulajdonság: Érzékelés, Intelligencia

Specializáció: Pl. Taktika, Hadvezetés, Harctéri helyezkedés

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 megfelezhettek - 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.

Nehézség	Példák
+2 SM	Beazonosítani a tiszteket.
0	Kiválasztani a legelőnyösebb pozíciót.
-2 SM	Megszervezni egy sereg felvonulását.
-5 SM	Felismerni az ellenség haditervét.

Helyismeret

Tulajdonság: Intelligencia

Specializációk: pl. Tengervidék, Fűtenger, Gyilokhatár

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 specializációja általában a karakter szülővidéke is egyben, a próba nehézségét pedig egyénenként meghatározza, hogy a karakter mennyire ismerős az érintett vidéken.

Nehézség	Példák
+2 SM	Eltájékozódni a szülővidéken.
0	Ismerni a város összes kocsmáját.
-2 SM	Ismerni a vármegye minden papját.
-5 SM	Tudni, hogy a jövő évi lovagi tornán hol fog állni a királyi sátor.

Képzőművészet (művészet megnevezése)

Tulajdonság: Ügyesség

Specializáció: pl. Sebesség, Precizitás, Rögtönzött eszközök

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)

Nehézség	Példák
+2 SM	Felismerhető skiccet készíteni gyorsan.
0	Mellvért díszet készíteni Durius lovagjának.
-2 SM	Lenyűgözni egy salmer műgyűjtőt.
-5 SM	Adrasteia úrnőhöz méltó műalkotás.

Kézügyesség

Tulajdonság: Ügyesség

Specializáció: pl. Zártörés, Bűvésztükkök, Elkapás

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

Nehézség	Példák
+2 SM	Két labdával zsonglörködni.
0	Mechanikus zár feltörése.
-2 SM	Észrevétlen zsebet metszeni.
-5 SM	Röptében elkapni egy hajítótört.

Kultúra

Tulajdonság: Intelligencia, Karizma

Specializáció: pl. Szórakozás fajták, Vallási szokások, Etikett

Az ismeret egy adott társadalmi csoport életmódjával, szokásaival, tabuival és akár a kívülállók számára rejtett tudásával kapcsolatos tudást fed le. A próba nehézségét egyénenként határozza meg a mesélő, annak függvényében, hogy a karakter számára mennyire idegen az adott helyzet.

Nehézség	Példák
+2 SM	Ismerni egy, a karakter szülőföldjén népszerű, táncot.
0	Előkelőnek tisztában lenni a királyi etikettel.
-2 SM	Idegenként sikerrel a Trón elé járulni Esqi Taqban.
-5 SM	Idegenként ismerni a velcai Jóanya misztériumát.

Lélektan

Tulajdonság: Érzékelés, Lelkierő

Specializáció: pl. Empátia, Gesztusok értelmezése, Házugság-felismerés

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.

Nehézség	Példák
+2 SM	Felismerni valaki lelkiállapotát.

Nehézség	Példák
0	Lenyugtatni egy felzaklatott személyt.
-2 SM	Megfejtteni valaki titkos motivációit.
-5 SM	Kifürkészni egy ősi ereklýe gondolatait.

Lopódzás

Tulajdonság: Ügyesség

Specializáció: pl. Hangtalan mozgás, Rejtőzés, Sötétben lopódzás

Az észrevétlen mozgás és egy helyben rejtőzés tudománya. Némileg különbözik a többi ismerettől, az ismeret-próba feltételezi egy ellenfél jelenlétét. A sikeres ismeret használathoz ellenpróbát kell tenni. Ilyenkor a karakter Ügyesség+Lopódzás próbájának az ellenfél Érzékelés - gyanútlan ellenfél esetén - illetve Érzékelés+Észlelés próbáját kell felülmúlnia. Környezeti tényezők nagyban befolyásolhatják az ellenpróbát.

Módosító	Példák
+2 SM	Éjszakai erdő
0	Vízeséshez közeli bozótos.
-2 SM	Árnyékos, törmelékes síkator.
-5 SM	Bevilágított, akadálymentes folyosó.

Lovaglás

Tulajdonság: Ügyesség

Specializáció: pl. Harci manőverek, Nyeregtartás, Különleges hatások

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

Nehézség	Példák
+2 SM	Lóval átugratni egy kidőlt fa fölött.
0	Lótáncoltatással távol tartani valakit.
-2 SM	Betörni egy wargot.
-5 SM	Pegazuson mutatványokat bemutatni.

Mágiaelmélet

Tulajdonság: Intelligencia

Specializáció: pl. Metamágia, Hangmágia, Tárgymágia

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.

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.

Nehézség	Példák
+2 SM	Tisztában lenni a mágia alapjaival.
0	Kézjelekről felismerni egy varázslatot.
-2 SM	Kiismerni egy varázstárgy működését.
-5 SM	Megírni egy új grimoiret.

Mechanika

Tulajdonság: Ügyesség, Intelligencia

Specializációk: Óraművek, Ostromgépek, Csapdák

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.

Nehézség	Példák
+2 SM	Hatástalanítani egy egyszerű csapdát.
0	Megtervezni egy ellensúlyos ballisztát.
-2 SM	Nyomólapos csapdaállítás.
-5 SM	Megjavítani egy mozgó szobrot.

Megfélemlítés

Tulajdonság: Erőnlét, Karizma

Specializáció: pl. Erőszakkal fenyegetés, Rémisztő kiállítás, Jeges logika

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.

Nehézség	Példák
+2 SM	Megrémíteni egy gyereket.
0	Rávenni egy őrt, hogy álljon félre az útból.
-2 SM	Egy csapat katonát megfélemlíteni.
-5 SM	Elrémíteni egy felbőszült medvét.

Meggyőzés

Tulajdonság: Karizma, Intelligencia

Specializáció: pl. Alku, Logikus érvelés, Tömegbefolyásolás

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.

Nehézség	Példák
+2 SM	Megvesztegetni egy városőrt.
0	Érvekkel meggyőzni egy mágistert.
-2 SM	Lebeszélni egy inkvizítort a büntetésről.
-5 SM	Fosztogató nyargalókat rávenni, hogy kíméljék meg a települést.

Mellébeszélés

Tulajdonság: Karizma

Specializáció: pl. Ártatlanság tettetése, Improvizáció, Begyakorolt hazugságok

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.

Nehézség	Példák
+2 SM	Becsapni egy gyereket.

Nehézség	Példák
0	Hihető történettel félrevezetni egy felnőttet.
-2 SM	Elhitetni egy őrral, hogy az ikertestvéred volt a tettes.
-5 SM	Elmagyarázni egy sárkánynak, hogy az emberhús egészségtelen.

Méregkeverés és hatástalanítás

Tulajdonság: Érzékelés, Intelligencia

Specializáció: Kábító, Ártó, Gyengítő

Mérgek 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 méreg kikeverési nehézsége határozza meg.

Nyomolvasás és eltüntetés

Tulajdonság: Érzékelés, Ügyesség

Specializáció: pl. Lombhullató erdők, Sivatagok, Sziklás talaj

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.

Nehézség	Példák
+2 SM	Friss medvenyomok követése.
0	Több napos tábornyomok elemzése.
-2 SM	Magányos személy nyomainak követése a városi utcákon át, éjszaka.
-5 SM	Portyázók követése több hetes nyomokból.

Orvoslás

Tulajdonság: Intelligencia, Érzékelés, Ügyesség

Specializáció: pl. Sebészet, Kórmegállapítás, Fogorvoslás

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 próbát követően a sérültek természetesen

tes napi gyógyulása legalább +1 ÉP/nappal nő.

Nehézség	Példák
+2 SM	Gyakori betegségek felismerése.
0	Harci sebek ellátása.
-2 SM	Gyors és biztonságos amputáció.
-5 SM	Agyalapi nyomás megszüntetése.

Sárm

Tulajdonság: Karizma

Specializáció: pl. Csábítás, Ismerkedés, Hízélgés

Mások lekenyerezésének, bizalmába férkőzésének, jó benyomás keltésének ismerete. Szakavatott ismerői előtt megnyílnak a zárt kapuk, feltáruhnak 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 (+1 SM) módosítót kap Meggyőzés és Mellébeszélés próbáihoz.

Nehézség	Példák
+2 SM	Hízelegni egy színésznek.
0	Táncba vinni egy vonakodó főurat.
-2 SM	Ágyba vinni a férjétől félő asszonyt.
-5 SM	Kivívni a tömeg szimpátiáját a kivégzés előtt.

Síkismeret

Tulajdonság: Intelligencia

pl. Isteni, Démoni, Elemi síkok

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.

Nehézség	Példák
+2 SM	Ismerni az aether hatásait.

Nehézség	Példák
0	Ismerni a démonok jellemzőit.
-2 SM	Kiszámolni egy ritka együttállás helyét.
-5 SM	Kikövetkeztetni egy új sík paramétereit.

Szakma, hobbi (megnevezés)

Specializáció: pl. Sebesség, Precizitás, Rögtönzött eszközök

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)

Számítan és mértan

Tulajdonság: Intelligencia

Specializáció: Becslések, Geometria, Ballisztika

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

Nehézség	Példák
+2 SM	A zsákmány igazságos elosztása.
0	Megtervezni egy hosszú út logisztikáját.
-2 SM	Kiszámítani egy követő ideális ívét.
-5 SM	Pontosan vezetni a főkönyvet, és közben észrevétlen meggazdagodni.

Történelem

Tulajdonság: Intelligencia

Specializáció: pl. Tengervidék, Neiderheimr, Velca

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.

Nehézség	Példák
+2 SM	Ismerni a helyi uralkodó dinasztia névsorát.

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

Nehézség	Példák
0	Tudni mi igaz a szülővárosi legendákból.
-2 SM	Ismerni az apokrif iratok igazságát.
-5 SM	Mesék alapján megtalálni Ansat Kargay kriptáját.

Úszás

Tulajdonság: Erőnlét

Specializáció: pl. Gyorsúszás, Vizimentés, Merülés

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

Nehézség	Példák
+2 SM	Hosszan úszni nyugodt vízben.
0	Átúszni egy sebes folyón, felszereléssel.
-2 SM	Páncélban partra úszni, viharban.
-5 SM	Átkutatni az elsüllyedt hajóroncsot.

Vadonjárás

Tulajdonság: Érzékelés, Erőnlét

Specializáció: pl. tundra, trópusi esőerdő, hűvös parti sivatag

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.

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, Zeleng-rád környéke)

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

Állandó fagy (pl. Antarktisz, Mildrvollr déli része)

Nehézség	Példák
+2 SM	Egy személynek elég élelem gyűjtése.
0	Eltájeleződni a sivatagban.
-2 SM	Napi 30 km-t haladni és közben 5 főre gyűjtögetni a tundrán.
-5 SM	Iható vizet találni a sivatag mélyén.

Vezetés

Tulajdonság: Ügyesség

Specializáció: pl. Hintók, Csónakok, Szánok

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 rendelkezzen az ismerettel.

Nehézség	Példák
+2 SM	Postakocsival száguldani földúton.
0	Sekély, sziklás partvidéken hajózni.
-2 SM	Hatlovas fogattal kanyargós úton menekülni.
-5 SM	Repülő szőnyeggel fák között repülve lehagyni egy sárkányt.

Vértismeret és javítás

Tulajdonság: Érzékelés, Ügyesség

Specializáció: pl. Posztóvérték, Brigandinok, Láncingek

Az ismeret segítségével a karakter képes lehet megállapítani, hogy egy vért vagy pajzs pontosan milyen fajta tartozik, de azt is, hogy milyen minőségű. milyen anyagokból készült, illetve akár azt is, hogy ki készítette - ha ismert páncélkovács 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.

Nehézség	Példák
+2 SM	Megtalálni egy páncél gyenge pontját.
0	Megvarrni egy elhasadt posztóvértet.
-2 SM	Kijavítani egy páncélt.
-5 SM	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 ötödét hozzáadhatják. A későbbiek során a karakterek maximális Ép-inek számát képességek vagy az Erőnlétük fejlődése módosíthatják.

A sebzés meghatározása

Az Ichorban a sebzést a k5 és a k10 kifejezések jelölik. Mindkettőre igaz, hogy a sebzéshez tartozó próbadozás egyes helyiértékén szereplő érték leolvasásával lehet meghatározni az eredményt. A 0-ás értéket ebben az esetben 10-es számként kell leolvasni. A k5-ös jelzésű sebzések esetén a kockán szereplő számot meg kell felezni, természetesen felfelé kerekítve. Ha a sebzés szorzószámot is tartalmaz, akkor az érték meghatározása után kell a szorzást elvégezni, a bónuszt pedig csak a legvégén kell hozzáadni a végeredmény megkapásához.

Kellően magas bónusz értékek ugyanakkor „átfordulhatnak” szorzószámmá, vagy akár a kocka fajtáját is megváltoztathatják. Egy +3-as bónusz például a k5-ös kocka sebzését k10-essé teszi, a +6-os bónusz pedig átfurdul egy újabb k10-zé.

A leggyakoribb bónusz a karakter Sebzmódosítója (Sp), amely minden izomerő hajtotta sebzéshez hozzájárul. A karakterek induló Sp-je megegyezik Erőnlétük tizedével. 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. A fegyverek sebzésének karakterlapon való rögzítésekor érdemes ahhoz azon nyomban az Sp-ket is hozzáadni.

Ranier, a padour császár erdésze, egy törrel és egy vadászlándzsával van felszerelve. A rövidkard sebzése

k5+1, míg a vadászlándzsáé k10. Ranier Erőnléte 50, így induló Sp-je 5. Mivel rövidkardos sebzéséhez így +6 bónusz járulna, ezt a bónuszt a k5-ös sebzést átfordítja k10-essé. Fegyveres sebzései így módosulnak: rövidkarddal k10+3, vadászlándzsával k10+5. A karakteralkotás során a játékos megvásárolja Ranier számára az Átütő erő képességet, amely Ranier Sp-jét +1-el növeli. Rövidkarddal k10+4-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 2*k10 lesz.

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 sikertelen 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 karakterek sérüléseket halmoznak fel. A *felhalmozott Sérülések* a karakterek a karakterlapjukon vezetik és az valahányszor eléri a 10 többszörösét a VM-jüket -1-el csökkenti, ezzel könnyebbé téve az ellenük irányuló támadásokat. Ilyen módon a VM akár negatív szám is lehet, jelentősen növelve a komoly sérülések kockázatát.

Életveszélybe a célpont túlütés esetén kerül, vagyis amikor a támadás nagy erővel, komoly sérülést okozva célba talál. A sebzés ilyenkor is hozzáadódik a *felhalmozott Sérülések*hez, valamint a sebzés Vért-tel csökkentett értéke levonódik a célpont akt. Ép-iből.

Direkt sebző varázslatok (vagyis ha nem szükséges támadó dobást dobni a sebzéshez) esetén, amennyiben a varázslat leírása nem mond ennek ellent, az okozott sebzés kötelező Ép veszteséggel is jár.

Raniert körbeveszik a vadont a legutóbbi katasztrófa óra terrorizáló, borjúméretű Reiquer-bogarak. Ranier hőiesen küzd, de az egyik bogár hátulról beleharap a lábába. A találat 7 Sérülést okoz, Ranier egyelőre megúsza némi fájdalommal. Pár másodperccel később egy másik bogár nagy erővel beleszalad Ranier hasába, az erdész ezúttal további 5 Sérülést halmoz fel. Mivel a Ranier által *felhalmozott Sérülések* (12) értéke átlépte a 10-et, Ranier VM-je 1-ről 0-ra csökken, vagyis a bogarak ezenül könnyebben találják majd el őt.

Kötelező Ép vesztes

A kötelező Ép vesztesést okozó támadások esetében, amennyiben ezt egyéb hatások nem módosítják, minden 5. felhalmozott Sérülés után a sebzés elszenvedői 1 Ép-t is veszítenek. Ilyenek a távolsági támadások és a direkt sebző varázslatok, de akár képességek, mérgek, betegségek, és varázstárgyak leírása is jelezheti, hogy kötelező Ép veszteséggel járnak.

Raniert rövidkardjával halálos csapást mér az egyik bo-
gárra, aminek kitines hátpáncélja az ütés erejétől ezernyi
szilándra szakad. Az éles peremű kitindarabok fájdal-
mas sebeket ejtenek, összesen 8 Sérülést okozva. Azon-
túl, hogy ezzel Raniert már 20 Sérülést halmozott fel,
tovább csökkentve a VM-jét, ez a 8 Sérülés 1 kötelező
Ép-vel is jár. Az egyik kitindarab mélyen felszántja Ra-
nier csuklóját, lassan gyógyuló, veszélyes sebet hagyva
maga után.

Haldoklás

Ha egy karakter aktuális Ép-inek a száma 0-ra csökken,
a karakter *Haldokolni* kezd, és további beavatkozás nél-
kül 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 haldokló ka-
rakterek stabilizálása sikeres Ügyesség+Orvoslás (0)
próbával lehetséges egy teljes körös cselekedet keretén-
ben. Sikeres esetén a karakter ugyan továbbra is 0 Ép-n
van, és további ellátásra szorul, de ismét *Haldokolni* csak
1 óra elteltével, vagy újabb sebzés elszenvedése 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 ve-
szít, 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 célszámához any-
nyiszor (+10) bónusz SM-t kap, mint aktuális Ép-inek
száma. 4 akt. Ép esetén tehát Lelkierő+40 próbára van
szükség. Sikeres esetén a karakter nem szenved el hát-
rányt, ám a dobást minden újabb Ép vesztesést követően
meg kell ismételnie. Ha elvétí a próbáját, a karakter *Ki-
szolgáltatottá* válik. Újabb Sérülést követően ismét próbát
kell tennie, ha ezt is elvétí, akkor pedig *Cselekvőképtelenné*
válik. Mindkét állapot addig marad fenn, amíg legalább
6 Ép-re nem kerül.

Gyógyulás

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
az egyszerű Sérülésekből a karakterek rohamos gyor-
sással képesek felépülni. Egy jelenet végeztével –
vagyis, ha hosszabb idő eltelik két kétése kimenetelű
cselekedet között – a karakterek felhalmozott Sérülése
meggyógyul, de harc közben is számos módja létezik a
Sérülésekből való gyors gyógyulásnak.

Ép veszteséggel járó sérülésekből felépülni las-
sabb és bonyolultabb feladat, annak ellenére is, hogy a
karakterek gyógyulásának üteme a vérükben keringő
ichornak köszönhetően az átlagemberekénél gyorsabb.

A karakterek, ha aktuális Ép-ik száma kevesebb,
mint a maximális Ép-ik száma, minden nap elején Erőn-
lét (0) próbát tehetnek és $1+(SM/2)$ Ép-t gyógyulnak.
A töredék sikerek a következő napi gyógyulásp próbához
adódnak hozzá bónuszként. Ugyanakkor egy balsikert
követően a karakter a következő napon nem jogosult
újabb próbára.

A gyógyulásra tett próba befolyásolásának több
módja is létezik. A leggyakoribb talán az orvosi ellátás
vagyis ha egy Orvoslás ismerettel, és megfelelő felsze-
reléssel rendelkező karakter ellátja a sebet és sikeres
Orvoslás próbát tesz az ismeret leírásának megfelelő-
en. Ilyenkor a próba eredménye $1+SM$ -nyi bónuszt ad
a gyógyulásp próbára.

A természetes gyógyulás ütemét egyes varáz-
slatok, gyógyszerek és képességek tovább befolyásolhat-
ják. Mágikus gyógyításnál a varázslat vagy képesség le-
írása a mérvadó. Ilyenkor nem mindennapi látványban
részesülnek a nézelődők, akik megcsodálhatják, ahogy
halálosnak tűnő, belső szervekig hatoló sebek másod-
percek 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 sérü-
lésből való gyors felépüléshez. Ezért is van, hogy a gyó-
gyítás hatása végleges, a varázslat hatóidejének lejártával
a sebek nem nyílnak meg ismét.

A közönséges és mágikus gyógyszerek szintén a
leírásuknak megfelelően fejtik ki hatásukat.

Körülmények	Gyógyulás bónusz
Intelligencia+Orvoslás (0) próba	1+SM bónusz
Mágikus gyógyítás	Varázslat leírása szerint
Gyógyszerek	Gyógyszer leírása szerint

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 mágának 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 arányban 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 mérge 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 mérge szintje annál kisebb az esélye annak, hogy egy karakter segítség nélkül sikerrel ellenáll nekik. Ehhez sikeres Erőnlét (-betegség vagy mérge szintje) ellenállás-próbát kell tennie az áldozatnak. Egy 3. szintű betegség ellen tehát a célpont Erőnlét (-3 SM) próbát tehet. Sikeres próba esetén a célpont enyhébb tünetekkel, gyorsan múló rosszulléttel megússza az esetet, rontott próba esetén viszont a mérge 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 mérgeknél 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 az összes hatását kifejti a karakterre az adott napon. Ha a karakter első próbáját elvétette az ezt követő sikeres Erőnlét próbák után mindössze a legutóbbi tünet szűnik meg kifejteni hatását a karakterre. Amint az összes tünet eltűnik a karakter gyógyulnak tekinthető. Minden, az eredeti ellenállás próbát követő Erőnlét próbához a karakter (+1 SM) módosítót kap naponta (vagyis a másod-

dik próbájára (+1 SM)-t, a harmadikra (+2 SM)-at és így tovább).

A betegségek hatásai idővel súlyosbodhatnak, szövődmények alakulhatnak ki. Minden alkalommal, amikor az ellenállás-próba SM-je -5 vagy rosszabb a megelőző egy meglévő hatást súlyosbíthat, egy új, erősségben a betegség szintjénél kisebb erősségű hatást választhat, vagy a karakter maximális Ép-it a karakter teljes gyógyulásáig -1-gyel csökkentheti.

A mérgek áldozatainak, mágikus gyógyítás hiányában, a mérge 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 (mérge szintje) próbát tehet. Sikeres esetén a mérge hatásai egy erősséggel csökkennek. Sikertelenség esetén a mérge újra kifejti hatását, majd a hatóidő lejártával a megmérgezett karakter ismét Erőnlét (mérge szintje) próbát tehet. Minden, az eredeti hatóidőt követő sikertelen Erőnlét próba után a karakter (+1 SM) módosítót kap ezt követő ellenállás próbáihoz a mérge ellen.

Állapotok

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 elvétí 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.

Az állapotok leírása gyakran tartalmaz hivatkozást bizonyos szintű *hátrányra*. Játéktechnikailag egy szintnyi hátrány a karakterek minden próbájára (-1 SM) módosítót jelent, összesen maximum öt szintnyi hátrányig, vagy (-5 SM) módosítóig. A különböző állapotok és hatások nyújtotta hátrányok összeadódnak, ugyanaz a hatás nem jár a hátrány halmozódásával!

Roszcullét

A karakter +1 *szint hátrányba* kerül.

Korlátozott

A karakter +1 *szint hátrányba* kerül és Mozgása -10-zel csökken.

Kábultság

Akár eszméletlenségig menő szédülés és sokk állapota. Kábult karakterek *elveszítenek egy kiegészítő cselekedetet, képtelenek a koncentrációt igénylő vagy egész körös cselekedetekre*, és +1 *szint hátrányba* kerülnek.

Kiszolgáltatottság

Kiszolgáltatott karakterek számára lehetetlen az összetett feladatok végrehajtása. A karakterek *elveszítik főcselekedeteiket*, és +2 *szint hátrányba* kerülnek.

Cselekvőképtelenség

A karakter ugyan eszméleténél van, de lehetetlenség számára a koncentráció vagy a komolyabb erő kifejtés. *Fő- és kiegészítő cselekedeteiket is elveszítik, de szabad cselekedeteiket sem használhatják képességek vagy varázslatok végrehajtására*, és +2 *szint hátrányba* kerülnek. A legtöbb, amire képesek pár röpke szó elsuttogása, 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.

Harc

Farián a veszély mindig kardtávolságra van, a bölcs ember tehát idejekorán elkezd 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 cselekedetet 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 Kezdeményezéssel rendelkező karakter végrehajtja összes cselekedetét, majd a második legmagasabb Kezdeményezéssel rendelkező karakter is így tesz, és így tovább, egészen a leglassabb 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 közelebe kerüljön, megtámadja azt, majd mozgását folytatva újabb 14 métert tesz meg tetszőleges irányba.

A Kezdeményezés sorrendje

A harc első lépése a cselekvési sorrend megállapítása, amely egyszerűen csak a Kezdeményezések csökkenő sorrendjének meghatározásából áll. Ha két JK Kezdeményezése megegyezik ők egymás között dönthetnek 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 73, Tolleké pedig 92. A harc során minden körben Tollek cselekedhet először egészen addig, amíg egy varázslat miatt Tollek kezdeményezése -30-cal, 62-re nem csökken. Innentől kezdve Jadránát illeti meg a kezdés lehetősége.

Ha egy harchoz újabb karakterek csatlakoznak Kezdeményezésüknek megfelelően kapnak helyet a sorrendben.

Jadrana (Ké 73) és Tollek (Ké 92) harcához csatlakozik egy felbőszített anyamedve Ké 80-nal, így ő Jadrana előtt, de Tollek után cselekedhet.

Bárki dönthet úgy, hogy az adott körben cselekedeteit késlelteti a Ké időleges csökkentésével. A Kezdeményezés csökkentése 30 pontnyi intervallumokban történik. A Ké 0-ra vagy az alá csökkentése egyenlő a cselekvésről való lemondással.

Az anyamedve megjelenésén meglepődött Tollek úgy dönt először kíváncsi mit tesz a felbőszült állat. Kiegészítő cselekedetével védekezik, főcselekedetét viszont összesen 60-nal késlelteti. Az új sorrend tehát a medve (80), Jadrana (73) és végül Tollek (32)

Az első olyan körben amelyben egy JK Ké-je legalább 30-cal meghaladja bármely ellenfelét a JK egy bónusz főcselekedethez jut. Ha a Ké legalább 50-nel meghaladja bármely ellenfelét egy teljes bónusz körhöz jut helyette. A karakter egy jelenetben csak egyszer juthat így bónuszhoz.

A harc menete: összefoglaló táblázat

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

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 csataterén, 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, ami szabad cselekedettel végrehajtható kiegészítő cselekedettel is végrehajtható, és ilyen módon akár ugyanazon szabad cselekedet is megismételhető egy körön belül.

Főcselekedet

Cselekedetek

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 használatjára 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 (-1 SM) 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 TávVM-jéhez hozzáadhatja a lemozgott távolság tizedét.

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 fegyver 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.

Elmezár

Típus: reakcióként használt kiegészítő cselekedet

Mágiaellenállása célpont, őt célzó varázslattal szemben, ha sikeres Lelkierő+Önkontroll (0) próbát tesz, 1+SM-mel nő.

Védekezés

Típus: kiegészítő vagy főcselekedet

A karakter +1 VM-et kap a következő körig. Ha a karakter pajzsot vagy fegyvert használ, úgy minden kör első Védekezés cselekedete a fegyver leírásában szereplő közelharc VM-et adja a karakteréhez. A kör második Védekezés cselekedete ekkor is csak további +1 módosítót biztosít.

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

Felkészülés

Típus: főcselekedet

A játékos bejelent egy eseményt, pl. egy varázslat bekövetkeztét, 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 (-1 SM) TávT módosító járul. A cselekedet során a karakter megtehet maximum feleannyi métert (felfelé kerekítve), mint a Mozgás értéke. A Mozgás során a karakter bármikor végrehajthatja távolsági támadását.

A cselekedet használata a karakter TávVM-jét a lemozgott távolság tizedével növeli a következő köréig. Az így kapott bónusz nem adódik össze a Mozgás cselekedet nyújtotta TávVM 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 (0) próbát kell tennie. Minden tizedik egyszerre felhalmozott Sérülés (-1 SM)-mel nehezíti a próbát. Az Ép veszteségek további (-2 SM) módosítót adnak.

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 támadására (+2 SM)-et, a következő köréig pedig -2 VM-et kap. A karakter sebzéséhez még egyszer hozzáadhatja az Sp-jét.

Erőgyűjtés

Típus: teljes körös cselekedet

A karakter összeszedi magát egy kicsit és sikeres Lelkierő+Harctéri gyakorlat (0) próba esetén felhalmozott Sérülései 1+SM-mel csökkennek.

Manőverek

A közelharc különleges manőverek végrehajtására is lehetőséget nyújt. A karakterek a manővereket spontán és szándékolt módon is végre hajthatják. A spontán manőverek esetén a karakter a pillanatról pillanatra változó harci helyzetre reagálva, a hirtelen felmerülő lehetőségeket használja ki. Játéktechnikailag ez azt jelenti, hogy a harc közben végrehajtott próbája extra SM-jeinek elköltésével vásárolja meg a manővert. Ilyenkor bármelyik manővert végrehajthatja, amely feltételeinek eleget tesz.

Elvyra, stiletto tört forgatva egy lemezvértet viselő nemesúr (Vért: 7) ellen küzdve közelharcti támadásával 6 SM-et ér el, ami éppen elegendő a Réstámadás manőver megvásárlásához. A nemesúr Vértje Elvyra Réstámadása ellen -3-mal csökken, így az csak 4-gyel csökkentti Elvyra sebzését.

Szándékolt manőver esetén a karakter minden tőle telhetőt megtesz annak érdekében, hogy a harci helyzetet úgy alakítsa, hogy a lehető legnagyobb esélye legyen a sikerre. Ilyenkor, a manőver végrehajtása egy külön cselekedet, amely a leírásban szereplő típusba tartozik és sok esetben próbát igényel. Erre a próbára azonban a karakter, szintén a leírásban szereplő módon, bónuszt kap, ám az extra SM-ekből ezután már nem vásárolhat egyéb cselekedetet.

Elvyra úgy dönt megpróbálja földre vinni ellenfelét. A következő főcselekedetével így ő és ellenfele Erőnlét+Akrobatika ellenpróbát tesznek. Elvyra a próbáján 3 SM-et ér el, a nemesúr pedig mindössze 1-et. A lemezvértés lovag hangos csattanással ér földet.

Sok manővert a karakterek csak bizonyos előfeltételek mellett képesek alkalmazni, ami lehet alkalmas fegyver, vagy éppen bizonyos harci helyzetek megléte illetve szinte mindig bizonyos mennyiségű SM kifizetéséhez

kötöttek. A manőverek leírása tartalmazza, hogy milyen feltételeknek kell teljesülnie a végrehajtásukhoz, mint ahogy azt is, hogy milyen időigénnyel járnak szándékoltság esetén, illetve, hogy spontán használat mellett mennyi SM-be kerülnek. Ha ezek közül bármelyik hiányzik a leírásból, az azt jelenti, hogy a manővernek nincs feltétele, vagy nem hajtható végre szándékoltan vagy éppen spontán módon.

Megragadás

Feltétel: szabad kéz vagy alkalmas fegyver

Szándékolt időigény: főcselekedet

Spontán ár: 3 SM

A karakter megragadja ellenfele vállát, törzsét, vagy akár annak valamely tárgyát. Innentől mindkettőjükre a *Korlátozott* módosítói vonatkoznak és amíg ki nem szabadul a célpont *megragadottnak* számít. A célpont cselekedeteit csak akkor használhatja helyváltoztatásra, ha képes a karaktert megemelni vagy maga után vonszolni. Az ellenfél körönként egyszer, egy teljes körös cselekedet keretében megpróbálhat kiszabadulni, ilyenkor Erőnlét + Atlétika ellenpróbát kell tenni. Szándékolt manőver esetén az eredeti támadással elért SM-ek bónuszként hozzáadódnak a karakter ellenpróbájához. Ha a karakter az ellenpróbán 5-tel több sikert ér el, mint az ellenfele, akkor az *Kiszolgáltatottá* válik.

Földre vitel

Feltétel: közelharc támadás puszta kézzel vagy legalább 4-es méretű fegyverrel vagy Megragadott ellenfél

Szándékolt időigény: főcselekedet

Spontán ár: 3 SM

A karakter elgáncsolja, ellöki vagy egyéb módokon földre viszi ellenfelét. Spontán vásárlás esetén a célpont Erőnlét+Akrobatika (0) mentődobást tehet. Szándékolt manőver esetén Erőnlét+Akrobatika ellenpróbát kell tenniük. *Megragadott* ellenféllel szemben a manőver kiegészítő cselekedetként is végrehajtható és az ellenfél (-2 SM)-et kap próbájára. Siker esetén a célpontra a továbbiakban a *Harc fekvő* módosítói vonatkoznak.

Fojtogatás

Feltétel: közelharc támadás puszta kézzel vagy alkalmas fegyverrel

Szándékolt időigény: teljes körös cselekedet

A karakter szoros fogással vagy a célpont légzésének akadályozásával fojtogatni kezdi célpontját. Sikeres támadás után a karakter és célpontja Erőnlét+Atlétika ellenpróbát tesznek. *Megragadott* ellenféllel szemben nem szükséges támadásdobást tenni és az ellenfél (-2 SM)-et

kap próbájára. A manőver hatása a próba eredményétől függ: ha a célpont SM-je legalább 3-mal nagyobb, mint a karakteré a célpont kiszabadul a *Megragadás*ból. Sikeres próba 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 *Cselekvőképtelemmé* válik.

Lefogás

Feltétel: puszta kéz vagy alkalmas fegyver

Szándékolt időigény: teljes körös cselekedet

A karakter megragadja a célpont kezeit, betapasztja száját, egyéb módon mozgásképtelenné teszi őt. A karakter és a célpont Erőnlét+Atlétika ellenpróbát tesz. *Megragadott* ellenféllel szemben nem szükséges támadásdobást tenni és az ellenfél (-2 SM)-et kap próbájára. Siker esetén a célpont *Kiszolgáltatottá* válik, kritikus siker esetén pedig *Cselekvőképtelemmé*. A hatás minden esetben a karakter következő köréig áll fenn.

Lökés

Feltétel: közelharcos támadás puszta kézzel, pajzzsal vagy Lándzsával

Szándékolt időigény: kiegészítő cselekedet

Spontán ár: 2+ SM

Spontán használat esetén a célpont minden 2 SM-ért 1 métert hátrálni kényszerül. Szándékolt használat esetén a karakter Erőnlét+Atlétika próbát tesz, amelyhez bónuszként hozzáadhatja a támadás SM-jét. Ha a karakter nyer a célpont annyi métert hátrál, mint a próbák közötti különbség. Ha ez legalább 5 méter, akkor földre is kerül. A manővert megelőző sikeres támadás minden esetben Sérülést is okoz.

Lefegyverzés

Feltétel: közelharcos támadás legfeljebb 1 méret-kategóriával kisebb fegyverrel, mint az ellenfél

Szándékolt időigény: főcselekedet

Spontán ár: 2+ SM

A karakter az ellenfél fegyverét veszi célba és megpróbálja kiütni azt a kezéből. Spontán használat esetén az ellenfélnek Ügyesség+fegyveres szakértelem (0) mentőpróbát kell tennie. Az első 2 SM-en túli minden további 2 SM (-1 SM) módosítót ad az ellenfél próbájára. Szándékolt használat esetén a karakternek és a célpontnak Ügyesség+Harctéri gyakorlat ellenpróbát kell tenniük, amelyhez a karakter hozzáadhatja támadása SM-jeit. Siker esetén az ellenfél fegyvere a sikeresség mértékével egyenlő métert repül egy véletlenszerű, irányba. Szándékolt használat esetén a támadás nem

okoz sebzést.

Túlütés

Spontán ár: 5 SM

A támadás Ép-t is sebez.

Fegyvertörés

Feltétel: közelharcos támadás alkalmas fegyverrel

Szándékolt időigény: főcselekedet

Spontán ár: 3 SM

A karakter az ellenfél fegyverét veszi célba és megpróbálja eltörni azt. Spontán használat esetén a célpont Ügyesség+fegyveres szakértelem (0) mentőpróbát kell tennie, különben fegyvere 1 kategóriányit sérül. Szándékolt használat esetén sikeres mentőpróba esetén a célpont fegyvere 1 kategóriányit sérül, sikertelen próba esetén 2 kategóriányit.

Réstámadás

Feltétel: közelharcos támadás alkalmas fegyverrel, a a célpont merevvértet visel

Szándékolt időigény: főcselekedet

Spontán ár: 6 SM

A karakter az ellenfél merevvértjének eresztégeit, illesztéseit, gyenge pontjait támadja. Spontán használat esetén a célpont Vért-je -3-mal csökken a támadás ellen és a támadás Ép-t is sebez. Szándékolt támadás esetén a támadás ellen a célpont Vért-je -3-mal csökken, és ha a támadás legalább 4 SM-et ért el, a támadás Ép-t is sebez.

Áttörés

Feltétel: támadás legalább 3-as méretkategóriába tartozó fegyverrel

Spontán ár: 1+ SM

Minden, a manőverre költött SM után +1-gyel nő a támadás sebzése.

Roncsolás

Feltétel: támadás alkalmas fegyverrel, a célpont rugalmas vértet visel

Spontán ár: 1+ SM

A karakter erre a célra megalkotott fegyverével a lehető legtöbb sérülést próbálja meg okozni az ellenfél rugalmas vértjének. Sikeres támadást követően az ellenfél rugalmas vértje SM-enként +1 Sérülést halmoz fel.

Horpasztás

Feltétel: támadás alkalmas fegyverrel, a célpont merev-

vértet visel

Spontán ár: 1+ SM

A karakter erre a célra megalkotott fegyverével a lehető legtöbb sérülést próbálja meg okozni az ellenfél merev vértjének. Sikeres támadást követően az ellenfél merev-vértje SM-enként +1 Sérülést halmoz fel.

Páncélnyítás

Feltétel: alkalmas fegyver, a célpont merevvértet visel

Szándékolt időigény: főcselekedet

Spontán ár: 4 SM

Spontán használat esetén a merevvért -1 Vért-et, szándékolt használat esetén, 2 SM-enként -1 Vért-et veszít, amíg teljesen meg nem javítják.

Megakasztás

Feltétel: támadás alkalmas fegyverrel

Szándékolt időigény: reakcióként használt főcselekedet

A karakter reakcióként támadást hajt végre egy közelébe lépő ellenfél ellen. Hogy mi számít közelnek, az a fegyver típusán múlik: távolsági fegyver esetén, ha mozgásával a Lőtávolságnál közelebbre lépne, egyébként pedig a fegyver mérete számú méter. Találat esetén a célpont Mozgása félbeszakad, 5 SM esetén Ép-t is sebződik.

Csonkolás

Feltétel: közelharc támadás alkalmas fegyverrel

Szándékolt időigény: főcselekedet

Spontán ár: 8 SM (kar vagy láb), 9 SM (fej)

A karakter támadásával az ellenfél valamely végtagját veszi célba. Spontán támadás esetén találata Ép-t is sebez. Szándékolt használat esetén a találata akkor sebez Ép-t ha legalább 6 SM-et (kar és láb esetén) vagy 7 SM-et (fej esetén) ér el. Ha a célpont több, mint maximális Ép-inek harmadát elveszíti a támadásban a támadás levágja a kiválasztott végtagot. Ha a sebzés kevesebb, mint a célpont maximális Ép-inek harmada, de legalább 5 Ép a célpont +2 *színt hátrányba* kerül, amíg legalább 5 Ép-t nem gyógyul.

Hárítás

Feltétel: pajzsos védekezés, túlütés elszenvedése

Szándékolt időigény: reakcióként használt kiegészítő cselekedet

Ha egy fegyveres támadás Ép sebzést okozna a pajzsot használó karakter Ügyesség+fegyveres szakértelem (0) próbát tehet. Az elvesztett Ép-k száma 1+SM-mel csökken, de a pajzs 1 kategóriányit sérül és az általa nyújtott VM bónusz -1-gyel csökken.

Terelés

Szándékolt időigény: főcselekedet

Spontán ár: 3 SM

Spontán használat esetén az ellenfél maximum 5 métert mozog tetszőleges irányba. Szándékolt használat esetén az ellenfél 3+SM métert mozog. Közelharc támadás esetén a karakter is követi ebben a mozgásban. Ez a mozgás nem vált ki alkalom szülte támadást.

Ellépés

Szándékolt időigény: főcselekedet

Spontán ár: 2 SM

A karakter Mozgás cselekedeteire az ellenfél a következő körig nem reagálhat alkalom szülte támadással.

Figyelemelterelés

Szándékolt időigény: főcselekedet

Spontán ár: 3 SM

Spontán használat esetén az ellenfél a következő körig más karakterek támadásai ellen -1 VM-et kap. Szándékolt használat esetén az ellenfél a következő körig más karakterek támadásai ellen minden 2. SM-ért -1 VM-et kap.

Kaszálás

Szándékolt időigény: főcselekedet

Spontán ár: 4 SM

Spontán használat esetén az eredeti célponton kívül, egy másik, a fegyver méreténél nem messzebb tartózkodó ellenfelet is eltalál, az eredeti sebzés felét okozva neki. Szándékolt használat esetén, ha a támadásán legalább 4 SM-et ér el, a második ellenfél is az eredeti sebzés egészét szenved el. Ha legalább 7 SM-et ér el, úgy mindkét ellenfél Ép-t is veszít.

Rejtett lövés

Feltétel: sikeres távolsági támadás, rejtőzködő karakter

Szándékolt időigény: főcselekedet

Spontán ár: 2 SM

Spontán használat esetén a karaktert csak akkor fedezik fel a lövést követően, ha sikeres Érzékelés+Észlelés (0) próbát tesznek. Szándékolt használat esetén a próbához a találata minden SM-je után (-1 SM) módosító járul.

Leszögezés

Feltétel: sikeres támadás távolsági vagy szúró fegyverrel

Szándékolt időigény: főcselekedet

Spontán ár: 3 SM

A fegyver egy felülethez szögezi az ellenfelet, amíg azt

el nem mozdítják a helyéről. Ép sebzés esetén a fegyver áthatol a célponton, ennek hiányában a ruházatának egy darabján keresztül rögzíti az ellenfelet. Spontán használat esetén a fegyver vagy lövedék eltávolításához az ellenfél Erőnlét+Atlétika (0) próbát tehet egy kiegészítő cselekedettel. Szándékolt használat esetén a karakternek 2 SM-et kell elérnie a leszögezéshez, és minden további 2 SM (-1 SM) módosítót ad a mentőpróba-hoz. 6 SM-es támadás esetén a szándékolt leszögezés Ép-t is sebez.

Duplalövés

Feltétel: sikeres távolsági támadás íjjal

Szándékolt időigény: főcselekedet

Spontán ár: 4 SM

A karakter több nyilvesszőt a kezében tartva, gyors egymásutánban több lövést is lead. Spontán használat esetén a manőver megvásárlását követően újra támadhat távolsági fegyverével, de ezúttal (-2 SM) módosítóval. Szándékolt használat esetén egy főcselekedettel 2 távolsági támadást hajthat végre, bár mindkettőt (-2 SM)-mel.

Manőverek összefoglaló táblázata			
Manőver neve	Feltétel	Spontán ár	Szándékolt időigény
Áttörés	3+ méretű fegyver	1+ SM	---
Horpasztás	Alkalmas fegyver, célpont merevvértet visel	1+ SM	---
Roncsolás	Alkalmas fegyver, célpont rugalmas vértet visel	1+ SM	---
Ellépés	---	2 SM	Főcselekedet
Lefegyverzés	Legfeljebb -1 méretű fegyver	2+ SM	Főcselekedet
Lökés	Szabad kéz, lándzsa vagy pajzs	2+ SM	Kiegészítő cselekedet
Rejtett lövés	Távolsági fegyver, rejtőzködő karakter	2 SM	Főcselekedet
Fegyvertörés	Alkalmas fegyver	3 SM	Főcselekedet
Figyelemelterelés	---	3 SM	Főcselekedet
Földre vitel	Támadás puszta kézzel, 4+ fegyverrel vagy megragadott ellenfél	3 SM	Főcselekedet
Megragadás	Szabad kéz vagy alkalmas fegyver	3 SM	Főcselekedet
Leszögezés	Távolsági vagy szűrő fegyver	3 SM	Főcselekedet
Terelés	---	3 SM	Főcselekedet
Duplalövés	Íj	4 SM	Főcselekedet
Kaszálás	---	4 SM	Főcselekedet
Páncélnyitás	Alkalmas fegyver, célpont merevvértet visel	4 SM	Főcselekedet
Túlütés	---	5 SM	---
Réstámadás	Alkalmas fegyver, célpont merevvértet visel	6 SM	Főcselekedet
Csonkolás	Alkalmas fegyver	8-9 SM	Főcselekedet
Fojtogatás	Szabad kéz, alkalmas fegyver	---	Teljes kör
Hárítás	Pajzsos védekezés	---	Reakcióként használt kiegészítő cselekedet
Lefogás	Szabad kéz, alkalmas fegyver	---	Teljes kör
Megakasztás	----	---	Reakcióként használt főcselekedet

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 hátasokat. 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 nehézsége egy manőverhez szoktatott, ismerős lóval. Ha a ló és a lovas nincsenek összeszokva a célszámhoz (-1 SM) járul. Ha a ló nincs a manőverhez szoktatva a célszámhoz (-2 SM) járul. Ha a ló nincs a manőverhez szoktatva és nem ismeri a lovast, a célszámhoz (-3 SM) járul.

Hátasló

Leírás: közönséges állat

Erőnlét: 60	Atlétika 25 (85)	<u>Támadásfajták</u>
Ügyesség: 40	Észlelés 15 (45)	Rúgás
Érzékelés: 30	Megfélemlítés 10 (70)	KT: 60
Karizma: 10		Sebzés: 2*k10
Intel.: 0	Cselekedet: 1/1	
Lelkierő: 0	Vért: 0	Földre döntés
		KT: 50
Mozgás: 35	Ké: 70	Sebzés: k10+1
ME: 0		VM: 0

Képességek:

Földre döntés: Egész körös cselekedet. A Hátasló min 5 métert, maximum teljes Mozgás értékét lemozogja, majd *Földre döntés* támadást tesz. Találat esetén célpont Erőnlét+Atlétika (0) próbát tehet, amit ha elvett a

földre kerül.

Harc mozgó lovon

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

Nehézség: +2 SM

A lovas (+1 SM) bónuszt KT-t 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: 0

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 (+3 SM), a lovas és a ló VM-jéhez -2 járul a karakter következő köréig. A karakter teljes sebzése megduplázódik.

A Lovasroham képességgel rendelkező fegyverrel támadók sebzéséhez +1*k10 járul.

Legázolás lóval

Típus: teljes körös cselekedet (ló és lovas),

Nehézség: 0

A ló egyenesen nekiront célpont, minimum 15 maximum Mozgásának duplája méterre tartózkodó gyalogos ellenfélnek, és amennyiben sikeres támadást tesz (+2 SM)-mel, átgázol rajta. A célpont 2*k10-et sebződik. Sikeres támadás esetén a ló teljes Mozgásának dupláját lemozoghatja a kör során. Sikertelen támadás esetén a ló a célpontig mozog. Az Ügyesség+Lovaglás (0) próba sikertelensége esetén a ló megtorpan a célpont előtt, és lovasa elveszíti cselekedeteit az adott körben. Legalább -3-as SM esetén leesik a lóról és veszít 1 Ép-t.

Kirúgás

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

Nehézség: 0

A ló hátsó lábával megtámad egy célpontot. Ha sikeres támadást tesz a célpont 2*k10-t sebződik.

Ugratás

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

Nehézség: +2 SM

A ló miközben lemozogja Mozgását átugrik egy tere-

pakadályon. 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. Legalább -3-as SM esetén leesik a lóról és veszít 1 Ép-t.

Lótáncoltatás

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

Nehézség: -2 SM

A ló hátsó lábaira ágaskodva, körkörösén mozogva, mellső lábával rúgkapálva, próbálja távol tartani magától a támadókat. A ló és a lovas +2 VM-et kap a következő körig. Sikertelenség esetén a ló megbokrosodik, és kivetí lovását a nyeregből. Legalább -3-as SM esetén az esést követően a lova megtapossa és k10 Ép-t veszít.

Térddel irányítás

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

Nehézség: 0

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: +2 SM

A ló mindent beleadva száguld. A körben Mozgás értékének duplája + a próba SM-ével 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 harcban 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.

min. Erőnlét	Domináns kéz (max. méret)	Alárendelt kéz (max. méret)
15	2 (pl. tör)	2 (pl. tör)
20	3 (pl. rövidkard)	2 (pl. tör)
25	3 (pl. rövidkard)	3 (pl. rövidkard)
30	4 (pl. egyeneskard)	3 (pl. rövidkard)
35	4 (pl. egyeneskard)	4 (pl. egyeneskard)
40	5 (pl. lándzsa)	4 (pl. egyeneskard)
50	5 (pl. lándzsa)	5 (pl. lándzsa)

Támadások száma

Az, hogy egy karakter képes két fegyvert is forgatni, még nem jelenti azt, hogy mindkét cselekedetét támadásra is használhatja. Ehhez nem csak erősnek, de fűrgének is lennie kell: Ügyessége el kell, hogy érje a második támadásra használt fegyvere méretének tízszeresét.

min. Ügy. (és Érz.)	második támadásra használt fegyver mérete (max. méret)
10	1 (pl. ököl)
20	2 (pl. tör)
30	3 (pl. rövidkard)
40	4 (pl. egyeneskard)
50	5 (pl. lándzsa)

Ahhoz, hogy egy karakter ugyanavval a fegyverrel támadjon fő- és kiegészítő cselekedetét is használva az Ügyességének és az Érzékelésének is el kell érnie a fenti táblázatban látható minimum értéket.

Ahhoz, hogy egy karakter ugyanolyan távolsági fegyverrel, egy körön belül fő- és kiegészítő cselekedetével is támadhasson Ügyességének és az Érzékelésének is el kell érnie az alábbi táblázatban látható minimum értéket. A táblázatban nem szereplő fegyverekkel nem lehetséges egy körben két távolsági támadást leadni.

min. Ügy. és Érz.	távolsági fegyver
25	dobótörök
30	egyéb dobófegyverek, ismétlő számszerű
35	íjak

min. Ügy. és Érz.	távolsági fegyver
40	paritty, nyílpisztoly, kézi számszerű

Védekezés kétkezes harcban

A kétkezes harcos szabadon eldöntheti, hogy melyik fegyver értékeit kívánja figyelembe venni a VM-je meghatározásához.

Támadás alárendelt kézzel

A rosszabbik, vagy alárendelt kézzel végrehajtott támadásokhoz, függetlenül attól, hogy az fő- vagy kiegészítő cselekedettel történik, (-1 SM) módosító járul. Az így kapott módosító természetesen összeadódik a kiegészítő cselekedettel végrehajtott támadás (-1 SM) módosítójával. Vagy, ha a karakter úgy dönt, hogy a domináns kezében tartott fegyverrel támad kiegészítő cselekedetként, úgy mindkét támadására (-1 SM) módosító jut. Ha a karakter rendelkezik a *Mindkét kezés* szabadon felvehető képességgel, úgy mindkét keze dominánsnak számít, és mentesül a rosszabbik kézre vonatkozó (-1 SM) módosító alól.

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: teljes körös cselekedet.

Feltétel: Kétkezes harcos képesség

A karakter alárendelt kezének veszedelmesnek tűnő mozdulataival leköti ellenfele figyelmét, miközben domináns kezével támad. A karakter közelharc támadást hajt végre domináns kezével, amelyhez (+1 SM)-et kap, valamint lemozoghatja Mozgás értéke felét. Ez a mozgás nem vált ki alkalmoszülte támadásokat.

Kettős védelem

Típus: teljes körös cselekedet.

Feltétel: Kétkezes harcos képesség

A karakter alárendelt kezében tartott fegyverét kizárólagosan háritására használja, de másik fegyverével is besegeti a védekezéshez. Szabadon eldöntheti melyik fegyveres VM-jét veszi figyelembe, valamint további (-1 SM)-t kap VM-jére. Ezen kívül szabadon választott fegyverével leadhat egy támadást.

Harcértékek

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

Fegyveres szakértelmek

A fegyveres szakértelmek azt mutatják, hogy a karakter kitartó gyakorlással és saját kárán szerzett tapasztalattal mekkora szakértelemre tett szert egy fegyvertípus forgatásában. Fegyveres szakértelmeiket a karakterek a szintlépések alkalmával kapott Harcértékekből (Hé), illetve Kp-k elköltségével fejleszthetik.

Közelharci Támadás

Közelharci támadások során a próba célszáma a támadáshoz használt tulajdonság, a fegyveres szakértelem és a fegyver harcértékeinek összege.

Közelharci támadás célszáma: Tulajdonság+Fegyveres szakértelem+Fegyver harcértéke

A célszám alatti eredmény minden esetben azt jelenti, hogy a támadás eltalálta a célpontot, de sérülést még nem feltétlen okoz - elképzelhető, ugyanis, hogy a célpont sikeresen hárítja azt. A sebzéshez arra is szükség van, hogy a támadás legalább annyi SM-et érjen el, mint a célpont VM-je. Értelemszerűen 0-ás vagy éppen negatív VM esetén már a zéró siker is Sérülést okoz, sőt a negatív VM extra SM-eket eredményez! Márpedig az extra SM-ekből a karakter spontán manővereket hajthat végre, vagy akár egyéb hatásban egyezhet meg a mészlővel.

Távolsági Támadás

Távolsági támadások esetén a célszám meghatározása hasonló.

Távolsági támadás célszáma: Tulajdonság+Fegyveres szakértelem+Fegyver harcértéke

Ebben az esetben viszont a célszámnál kisebb dobás még csak azt jelenti, hogy a lövedék célra tart, a találatához legalább annyi SM-et kell elérni, mint a célpont TávVM-je. A TávVM a célpont méretétől, távolságától, mozgásától, de még akár felszerelésétől is függhet. Természetesen a TávVM-et meghaladó SM-ekből ebben az esetben is vásárolhat a karakter spontán manővereket, vagy éppen egyéb hatásokat.

Védőmódosító (VM)

Azt, hogy a karakter mekkora eséllyel képes elkerülni a

Sérüléseket, a Védőmódosító (VM) fejezi ki. A karakter induló VM-je 0. Ez az érték minden 5. szinten +1-gyel nő. VM-jét a karakter képességek megvásárlásával és jól megválasztott cselekedetekkel is növelheti. Az így kapott érték a karakter min. VM-je, vagyis az a szám, amely kifejezi, hogy mennyire nehéz a karaktert közelharcban eltalálni.

A karakter aktuális VM-je akár körről körre változhat a harc során, nem utolsósorban azért, mert a *felhalmozott Sérülések* révén a karakterek aktuális VM-je csökken a gyógyulásig. Ez jelzi harcból származó nehézségeket: a fájdalmat, a fáradságot, a gyorsan múló, de zavaró sérüléseket és hatásokat, mint az enyhe szédülés, a fül zúgása, és így tovább. Ezek azonban mind olyan hátrányok, amelyeken egy karakter gyorsan túl tud lendülni, ezért van, hogy a jelenet végén, amikor a felhalmozott Sérülések lenullázódnak, a karakter VM-je visszaáll az eredeti értékre.

A VM passzív harcérték, a játék során nem a karakter használja, hanem az őt célzó Közelharci Támadások és egyes képességek nehézségét növeli. Természetesen a játék világán semmi passzív nincs a védekezésben. Minden sikertelen, a karaktert célzó támadás villámgyors kitérést, mesterien kiszámított hárítást, 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 VM-je ritkán 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 befolyásolhatja a célpont távolsági TávVM-jét.

A TávVM meghatározásának első lépése a távolság nyújtotta módosító meghatározása. A távolsági fegyverek statisztikáinál szereplő lőtávolságon belül tartózkodó célpontok 0 TávVM-mel rendelkeznek. Az ennél közelebb lévők TávVM-je 1, míg az ennél távolabb, de a hordtávon belül tartózkodók TávVM-je 3.

Amennyiben a távolsági támadás célpontja a támadást megelőző körében legalább egyik cselekedetét mozgásra használta, úgy a célpont TávVM-jéhez hozzáadhatja az egy cselekedettel lemozgott távolság tizedét. Amennyiben a célpont előző körében legalább egyik cselekedetét pajzsos védekezésre használta, úgy a pajzs nyújtotta bónusz is hozzájárul a célpont TávVM-jéhez. Egyéb módosítók a harci helyzetek, a képességek és a varázslatok leírásánál találhatók.

Egy 25 méterre, a tér közepén, egy helyben álló embert egy szélcsendes napsütötte napon rövidíjjal eltalálni viszonylag egyszerű, a TávVM-je 0. Ellenben, ha ugyanez az ember az előző körben egyik cselekedetével 20 métert mozgott (+2), erős szél fúj (+1) és kezében pajzsot tartva védi magát a lövedékektől (+1), a TávVM-je már is 4-re nő.

Helyzet	KT	TávT	VM	TávVM
Harc magasabbról	+1 SM	+1 SM		
Meglepetésszerű támadás	+2 SM			
Harc fekve	-1 SM		-2	+ 2
Harc minimális fényben	-1 SM	-1 SM		
Harc sötétségben	-2 SM	-2 SM		
Harc vaksötétben	-3 SM	-3 SM		
Harc kis helyen	-1 SM		-1	
Harc félelem hatása alatt	-1 SM			
Láthatatlan ellenfél	-2 SM	-5 SM	-4	
Támadás hátulról	+1 SM			
Erős szél				+ 1
Viharos szél				+ 3
Fedezék				min. +1
Harcoló célpont		-1 SM/ ellenfél		
Túlerő	+1 SM/ táma- dás			

Harci helyzetek

Egy harc kimenetelét a karakterek harcértékein és képességein kívül a harci helyzetek is nagyban módosítják, hisz nem mindegy, hogy a fejedásznak sikerül-e hátulról meglepnie kiszemelt áldozatát, vagy hogy a számszerűásznak 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 TávVM-jét +1-gyel növeli.

Fedezék: ha egy tereptárgy a karakter testének legalább negyedét eltakarja a karakter TávVM-je legalább +1-gyel 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 -1 SM KT és -2 VM módosítót kap, de TávVM-je +2-vel 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 elsődleges gondolata általában nem a harc folytatása, hanem a menekülési útvonalak megtalálása. Amennyiben nincs lehetőségük a menekülésre a karakterek félelem hatása alatt -1 SM KT-t kapnak.

Harc kis helyen: olyan helyen kénytelen harcolni, amely nehezíti a karakter mozgását, például falnak vetett háttal, KT-je -1 SM módosítót kap, VM-je pedig -1-gyel csökken.

Harc láthatatlan ellenféllel szemben: mivel a karakter elsődleges érzékszerve képtelen az ellenfél érzékelésére, szinte lehetetlen helyzetbe kerül. KT-je -2 SM-mel, TávT-je -5 SM-mel csökken, VM-je -4-gyel csökken a láthatatlan ellenféllel szemben.

Harc magasabbról: legalább fél méterrel alacsonyabban tartózkodó ellenfelekkel szemben +1 SM KT-t és TávT-t kap.

Harc minimális fényben: 3-as fényerősségben (például csillag és holdfényes éjszaka, gyertyafényes terem) a karakter -1 SM KT-t, TávT-t kap. A karakter látótávolsága Érzékelés/2 méter (min. 10).

Harc sötétségben: 2-es fényerősségben (például a felhős éjszaka az erdőben) a karakter -2 SM KT-t és TávT-t kap. A karakter látótávolsága Érzékelés*5 méter (min. 1).

Harc vaksötétben: 1-es fényerősségben (például mágikus sötétségben, egy fénytelen bánya mélyén) a karakter -3 SM KT-t és TávT-t kap. Vaksötétben a karakter látótávolsága 0 méter.

Harcoló célpont: közelharcot folytató célpontok ellenében a TávT -1 SM-mel módosul minden ellenfél után, akivel a célpont harcol.

Meglepetésszerű támadás: támadásra nem számító, felkészületlen és nem védekező ellenfelekkel szemben a karakter +2 SM KT-t kap.

Támadás hátulról: a célpont háta mögül támadva +1 SM KT-t kap.

Túlerő: minden, a célpontot az előző köre óta ért közelharcos támadás után a karakter +1 SM KT-t kap. A célponttal azonos méretű karakterek egyszerre hatan férnek hozzá ugyanahhoz az ellenfélhez.

Viharos szél: a viharos, fákat kidönteni képes szél a karakterek TávVM-jét +3-mal növeli.

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 akarataik 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 közönséges halandóknak nem lenne szabad rendelkeznie.

Mágiatípusok

A varázslatokat hatásaik és a létrehozásukhoz szükséges tudás alapján a következő varázslattípusok egyikébe sorolhatóak:

Metamágia: a nyers ichor és a varázslatok mechanikájának befolyásolásra képes mágiatípus.

Hangmágia: mindennemű hangok alakítására és létrehozására képes varázslatok csoportja.

Fénymágia: a fény és a színek alakításának és létrehozásának mágiatípusa.

Természetmágia: a varázslót körülvevő világ jelenségeinek és értelemmel nem rendelkező lakóinak irányítására lehetőséget adó mágiatípus.

Életmágia: a gyógyító és felpozíciós energiákat használó varázslatok csoportja.

Halálmágia: a pusztító energiákat használó és a túlvilággal kapcsolatban álló varázslatok mágiatípusa.

Síkmágia: a Fariának és más világoknak otthont adó síkok, és a síkok között elterülő aether manipulálásának tudománya.

Gondolatmágia: gondolkodásra képes lények érzékszerveinek, gondolatainak, emlékeinek befolyásására képes mágiatípus.

Érzelemmágia: gondolkodásra képes lények érzelmeinek befolyásolását lehetővé tevő mágiatípus.

Elemi mágia: a négy elem egyikének megidézésével formákat és pusztító erőt létrehozó mágiatípus.

Transzmutáció: anyagok tulajdonosságait és alapvető természetét megváltoztatni képes varázslatok csoportja.

Tárgymágia: egyedi varázslattípus, amely más varázslatokkal közösen alkalmazva varázstárgyakat hoz létre.

A varázslatok típusa határozza meg, hogy a varázslat-próba során a karakterek melyik típusnak megfelelő varázsserejüket adhatják hozzá a próbához, és az egyes mágiatípusokba tartozó varázslatok létrehozásához szükség is van némi aktuális varázserőre az adott típusból. Hogy mennyire az a létrehozni kívánt varázslat teljes költségétől függ: ahhoz, hogy egy varázsló létrehozasson egy varázslatot ki kell tudnia fizetnie annak varázserő költségét.

Varázserő

Az egy személy mágikus hozzáértését a varázserő fejezi ki. A különböző mágiafajtákhoz mind más- és másféleképpen kell közelítenie a varázshasználóknak: teljesen más lelkiállapotot, másféle koncentrációt, gesztusokat és szavakat igényel egy gyógyítóvarázslat vagy éppen a valóságot széthasító síkmágia. Épp ezért a karakterek varázsserejét nem egységesen, hanem mágiatípusonként tartjuk számon a karakterlapon.

Varázsserejüket a karakter a szintlépésenként kapott Vp-kból, illetve Kp-ból vásárolva fejleszthetik.

A varázslatok létrehozása

A varázslatok létrehozásához a karaktereknek sikeres varázslat-próbát kell tenniük, és a próba sikeressége határozza meg a létrejövő varázslatok erejét. Varázslatok létrehozásával minden karakter megpróbálkozhat, aki megfelel a varázslatok leírásában szereplő feltételeknek.

Az ichorvérűek számára segítségül hívni az ichort szinte természetes. Sok ichorvérű a varázslatok használatához is hasonló módon közelít, tanulás nélkül, ösztönösen. Ilyenkor a karakter varázslat próbájának az alapja mindössze a karakter Lelkiereje, amelyhez a választott varázslat típusának megfelelő varázssereje adódik hozzá. Külső szemlélő számára ez a legkevésbé feltűnő varázshasználati forma, hiszen a karaktertől nem kíván mást, csak koncentrációt.

Varázslatpróba célszáma: Lelkierő+varázserő

Ugyanakkor a varázslatok létrehozása ritualizált szavak és gesztusok segítségével sokkal könnyebb. Tanulmányaik során a varázshasználók órákon, sőt napokon keresztül ismételik a szükséges mozdulatokat és szava-

kat, 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 kapcsolatot építhetnek ki az elméjük és az ichor között. A varázslatok nem kötődnek szigorúan egyes szavakhoz vagy mozdulatokhoz; ezért aztán a különböző mágikus hagyományok követői számos különböző módszert alakítottak ki a varázslásra. A komédiások például katarktikus előadásai lencséjén szűrik át a mágiát, míg az igazhitűek fennhangon fohászkodnak pártfogóikhoz segítségért. A négy, varázshasználó alapkaszt mindegyike lehetővé teszi a kaszt tagjai számára, hogy sajátos módon, és így más-más célszámra dobják varázspróbáikat. Ezzel a lehetőséggel a karaktereknek nem kötelező élnie, ha úgy kívánják továbbra is használhatják a Lelkierő alapú varázslat próbát.

Komédiások: Ügyesség+Előadás+varázserő

Igazhitűek: jelentős bónusz a Lelkierő próbára

Vajakosok: szerencsepróba a kaszt által meghatározott módon

Varázslók: Intelligencia+Mágiaelmélet+varázserő

A varázslatokat a létrehozójuk az időtartam lejárta előtt is megszüntetheti további varázserő rááldozása nélkül. Ehhez egy koncentráció kiegészítő cselekedetre van szükség, de újabb próbadozásra már nem.

A varázslat-próbák tétje

A varázslatpróbák döntik el, hogy az előre kiválasztott varázslatot milyen tulajdonságokkal sikerül létrehozni. A varázslat leírásában szereplő értékek azt mutatják, hogy mi történik, ha a varázsló „zéró sikert” ér el a próbáján. Ennél erősebb (nagyobbat sebző, több célpontot érintő, tovább tartó, stb.) varázslat létrehozásához elkölthető SM-ekre van szükség.

Ilyet a varázslók legkönnyebben jól sikerült varázslatpróbákkal szerezhetnek. Minden, a próbán elért, vagy egyéb módon (ichorból, képességből, hozzávalóból) szerzett SM lehetővé teszi egy növelhető varázslat-hatás egy kategóriával való növelését.

A varázslatok létrehozását a játékosok két féle képpen közelíthetik meg: első esetben mindössze azt jelentik be előre, hogy karakterük melyik varázslatot próbálja meg létrehozni, és minden varázslat-hatást a rendelkezésre álló SM-ek ismeretében határoz meg pontosan.

Második esetben viszont előre bejelenti, hogy karaktere mindössze egyetlen varázslat-hatás növelésére koncentrál, és minden más szempontból a varázslat leírásának megfelelő varázslatot próbál meg létrehozni.

Ilyenkor a próbán elért SM-ek a leírásban szereplő érték duplájával növelik meg a kiválasztott hatást.

Dagny és Arn szeretnének észrevétlen átsurranni Fremen éber kapuőrei előtt, ezért Dagny úgy dönt a Rejtőzés varázslatot fogja alkalmazni. A varázslat láthatatlanná teszi célpontjait valamint felruhazza őket egy különleges érzékelésmóddal, aminek révén megérzik a közelükben tartózkodó élőlényeket. Dagny Karizmája+Előadása, amit komédiásként varázslat-próbákhoz használ, 61. Ehhez jön még Fénymágia varázsereje (25), a próbát tehát 76-os célszám ellen dobja, így joggal reménykedhet a sikerben. Próbájára 43-at dob, így 4 SM-et ér el, amiből egyet a célpontok számának, hármat pedig az időtartam növelésére költ. Így végül mindketten 4 percen keresztül rejtőzködköhetnek majd a varázslat leple alatt.

A varázslatok extra Ichor pontok rááldozásával is tovább erősíthetők, még akkor is, ha a leírásuk szerint nincs Ichor pont költségük: mint minden próba esetében, a varázspróbára is vásárolhat a játékos 1 Ichorért +1 SM-et.

Mágiaellenállás

Egyes varázslatok csak akkor fejtik ki hatásukat, ha legyűrik célpontjaik mágiaellenállását. Ez az információ minden esetben a varázslat leírásában szerepel. Ilyenkor a célpontok ME-jeit a varázslatpróba SM-jeiből kell kifizetni ahhoz, hogy a varázslat kifejtse a hatását a célpontra.

Kicsivel később Dagny egy gyanakvó Braesi hylli társaságában találják magukat, aki megkísérli kiolvasni elméjéből a terveiket egy varázslat segítségével. A hylli a varázslatpróbájára 19-et dob, vagyis 1 SM-et ér el. Mivel Dagny ME-je 2, így sikeresen ellenáll a varázslatnak.

Varázsküszöb

A varázslás során a karakterek a vérükben keringő ichort hívják segítségül, hogy természetfeletti változásokat idézzenek elő a világban. Egyes varázslatok jobban, mások kevésbé viselik meg a varázslókat, ezért is van, hogy néhány varázslat esetében ichort kell fizetni a létrehozásukért, máskor viszont nincs ilyen költség.

De még az ichorba egyébként nem kerülő varázslatokra való feszült koncentráció is fárasztó feladat, és előbb-utóbb minden varázsló eléri képességei határát. Ezt fejezi a Varázsküszöb, amely a karaktere Intelligenciájának és Lelkijéreje összegének tizede, amelyet persze képességek változtathatnak. Egy jeleneten belül minden karakter annyi alkalommal próbálkozhat extra költség nélkül varázslatpróbával, mint a karakter Varázsküszöb

értéke. Ezt követően minden további varázslat létrehozása +1 Ichorba kerül.

Dagny Lelkiereje 21, Intelligenciája pedig 29 így varázsköszöbe $(21+29)/10=5$. Sajnos Fremensben járva újra és újra varázslatpróbákra kényszerül és hamar eléri Varázsküszöbét. Ennek ellenére nem lát más módot, mint hogy egy Érzelemmintázat átirányítása varázslattal terelje el a Breasi hylli gyanakvását magáról. Ez persze azt jelenti, hogy miután sikeresen megdobja varázspróbáját kénytelen 1 Ichort is kifizetni azért, hogy létrejöjjön a varázslat.

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 mágiaellenállásra jogosult. Ha a célpont nem képes ellenállni ezek a varázslatok közvetlen, a varázslat szövege által meghatározott mennyiségű Ép sérülést okoznak.

Más varázslatok ezzel szemben a világban okoznak olyan változásokat, amelyek potenciálisan sebzést okozhatnak. Ezek ellen a célpont NEM jogosult mágiaellenállásra, de a találat nem garantált. Találat esetén a varázslat bizonyos számú k5-ben vagy k10-ban kifejezett sebzést okoz. Hogy maximum mennyit, az a karakter szintjétől is függ. Hogy a varázslók mekkora maximális sebzés elérésére képesek, arról az alábbi táblázat tájékoztat.

Karakter szintje	Maximális sebzéskocka
1-3	3
4-5	4
6-7	5
8-9	6
10-11	7
12-13	8
14-18	9
19+	10

Ez a sebzés, egyszerű találat esetén, Sérülést és kötelező Ép veszteséget okoz. A támadásokhoz hasonlóan a varázslók megtehetik, hogy 5 SM-ért Túlütést vásárolnak, így a sebzés a Vért-tel csökkentett része levonódik a célpontok aktuális Ép-iből.

Varázslatok fenntartása

A varázslóknak van arra lehetőségük, hogy időtartamuk lejárta előtt meghosszabbítsák a varázslatok élettartamát. Ennek elsődleges előnye, hogy varázslatuk megszakitás nélkül folyamatosan kifejti hatását. Ilyenkor a

varázslónak ismételt varázspróbát kell tennie a varázslat nehézsége ellenében, de minden SM-et az időtartam megnövelésére költhet, a varázslat egyéb hatásai nem változnak.

Ozin egy veszélyes elmemágussal való találkozóra készülve saját és Mireia elméje köré +3 ME-t nyújtó védelmet sző, 6 percnyi időtartamra. A találkozó elhúzódik, és a hatás megszűnésétől tartva úgy dönt, hogy meghosszabbítja varázslatának időtartamát. Varázslat-próbáján 2 SM-et sikerül elérnie, de mivel az ME bónuszért ezúttal már nem kell fizetnie, további 3 perccel meghosszabbítja a varázslatot. Ezután szolidan jelzi Mireiának, hogy fogják rövidre a találkozót.

A varázslatokról

A következő oldalak tartalmazzák a varázslatok felsorolását. Egy-egy varázslat kapcsán a következő információk szerepelnek a könyvben:

Feltétel: mutatja, hogy a varázslónak milyen varázserőkből mekkora értékkel kell rendelkeznie ahhoz, hogy megkísérelhesse a varázslat létrehozását. A vastagon szedett feltétel határozza meg a varázslat típusát, és egyben azt is, hogy melyik varázserő adható hozzá a próbához.

Nehézség: ahogy a neve is mutatja, a próba nehézségét fejezi ki, amelyet a karakternek a varázslatpróba SM-jeiből ki kell egyenlítenie a varázslat létrehozásához.

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

Költség: mutatja, hogy szükséges-e Ichort fizetni a varázslat létrehozásához.

Növelhető hatások: annak felsorolása, hogy a varázslat mely hatásai növelhetők a próba SM-jeiből. Ezek az értékek a leírásban is vastaggal vannak szedve. Egy SM-ért egy hatás a leírásban is szereplő érték mértékével növelhető.

Leírás: a varázslat részletes leírása. Zéró siker esetén a varázslatok az itt szereplőknek megfelelően jönnek létre.

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 mágisterei, 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.

Ichorrobbanás

Feltétel: Meta 1

Nehézség: 0

Varázslás ideje: főcselekedet

Növelhető hatások: sebzés, robbanások száma, kiterésmódosító

A metamágus az ichorban található nyers energiát manipulálva **1 darab**, tenyérsnyi 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 (0) próbával lehet kitérni. A próbához a varázsló **1 SM-ért** ugyanannyi hátrányt vásárolhat. Az áldozatok **1*k5**-öt sebződnek. A varázslat élettelen tárgyakban nem tesz kárt. Az egyszerre létrehozott robbanások sebzése nem adódik össze akkor sem, ha valakit több csáp is eltalál.

Kisülés

Feltétel: Meta 1

Nehézség: 0

Varázslás ideje: főcselekedet

Növelhető hatások: sebzés, támadásmódosító

A metamágus energiáit a tenyerébe fókuszálva egy rövid, irányított kisülést idéz elő, amely egy nagyjából fél méter hosszú villámnyaláb robbanásszerű elötörésében nyer formát. Ha sikeres pusztakezes közelharc támadást hajt végre **(+1 SM)**-zel, a támadás célpontja **1*k5**-öt sebződik.

Ichorvillám

Meta 5

Nehézség: 0

Varázslás ideje: főcselekedet

Növelhető hatások: sebzés, hatótávolság, támadásmódosító

A metamágus egy villám szerű kisülést idéz elő, amely a metamágusból előtörve a maximum **10 méterre** található célpont irányába cikázik. Sikeres távtámadás fegyvertelen támadást követően az áldozat **1*k5**-öt sebződik. A távtámadás próbáját a karakter módosító nélkül teszi, de **1 SM-ért** ugyanannyi előnyt kap. A varázslat élettelen tárgyakban nem tesz kárt.

Ichor pajzs

Feltétel: Meta 5, Transzmutáció 5

Nehézség: 0

Varázslás ideje: reakcióként is alkalmazható kiegészítő cselekedet

Növelhető hatások: pajzsok száma, Vért bónusz

Egy tetszőleges pontban pár centiméter átmérőjű területen megszilárdul az ichor egy pillanatra. Az így teremtetett pajzs egy fegyver vagy lövedék útját állva a varázslat **1 Vért**-et biztosít.

Ellenállás

Feltétel: Meta 10

Nehézség: 0

Varázslás ideje: kiegészítő cselekedet

Növelhető hatások: ME bónusz, célpontok száma, időtartam

1 célpont karakter elméje körül ichorból font védőháló képződik **1 perc**re. A célpont ME-je 1-gyel nő, valamint minden további 2 SM-ért további **+1**-gyel. Másrésről viszont, ha ő próbál bármilyen varázslatot létrehozni varázslat próbáihoz ugyanannyi hátrány járul.

Varázslat kifürkészése

Feltétel: Meta 10

Nehézség: 0

Varázslás ideje: szabad csel.

Növelhető hatások: kérdések száma

A varázslat segítségével a metamágus feltehet **1 kérdést** egy célpont varázslattal kapcsolatban. Kérdéseivel feltérképezheti a varázslat pontos paramétereit (költség, időtartam, választott hatás), és a varázslat alkalmazásának körülményeit (mennyi ideje jött létre a varázslat, mekkora SM-et ért el a próbán a varázshasználó, használt-e varázslat alapanyagot a varázshasználó, stb.), de nem tehet fel olyan kérdést, amely nem konkrétan a varázslatra vonatkozik (pl. ki volt a varázshasználó). 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.

Mágiafüzér

Feltétel: Meta 10

Nehézség: -1 SM

Varázslás ideje: változó

Költség: 1 Meta

Növelhető hatások: egybefűzött varázslatok

A varázslat segítségével a varázsló **2 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 Mágiafüzér varázslási ideje lejár. A varázslatokra csak egyszer, a legkisebb Nehézség ellenében kell próbát tenni. 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.

Ichor olvasása

Feltétel: Meta 10

Nehézség: -1 SM

Varázslás ideje: főcselekedet

Növelhető hatások: 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 (0) próbával azt is képes megmondani, hogy milyen varázslatról van szó.

Ichorhályog

Feltétel: Meta 15, Gondolat 10

Nehézség: 0

Varázslás ideje: teljes kör

Növelhető hatások: időtartam, célpontok száma, módosító

1 célpont varázslat-próbáira (-1 SM) módosítót kap 1 órára.

Bűvragály

Feltétel: Meta 10, Természet 5

Nehézség: 0

Varázslat ideje: 1 perc

Növelhető hatások: időtartam, célpontok száma, módosító

1 célpont betegsége vagy mérgezése természetes módszerekkel gyógyíthatatlanná válik **1 napra**. Amennyiben a betegség fertőző, úgy az időtartam végéig a megfertőzött személyek betegsége is gyógyíthatatlan. A célpontra célzó mágikus gyógyítás varázslatok próbáihoz **1 SM-ért** ugyanennyi hátrány járul.

Varázslat megszüntetése

Feltétel: Meta 20

Nehézség: -1 SM

Varázslás ideje: változó

Növelhető hatások: célpontok száma, megszüntetni kívánt varázslat SM-je

A varázslat segítségével megszüntethető **1** célpontra ható varázslat, amennyiben a metamágus tisztában van a varázslat pontos működési elveivel (mert kifürkészte varázslattal, vagy sikeres Intelligencia+Mágiaelmélet (varázslat nehézsége) próbát tett) és a célpontra ható varázslatot létrehozó próba maximum **1 SM-es** volt (ha a mesélő nincs tisztában a célpont varázslat SM-jével ilyenkor meghatározhatja azt egy ellen varázslatpróbával). Tárgymágikus varázslat nem szüntethető meg. A varázslat varázslási ideje megegyezik a megszüntetni kívánt varázslatéval.

Ichorlenyomat olvasása

Feltétel: Meta 20, Természet 10

Nehézség: -1 SM

Varázslás ideje: 1 perc

Növelhető hatások: terület mérete, kiolvasott évek száma, kérdések 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. Ha igen, feltehető **1 kérdést** a területen létrejött vagy arra ható varázslatokkal kapcsolatban. Kérdéseivel feltérképezheti a varázslat pontos paramétereit (költség, időtartam, választott hatás), és a varázslat alkalmazásának körülményeit (mennyi ideje jött létre a varázslat, mekkora SM-et ért el a próbán a varázshasználó, használt-e varázslat alapanyagot a varázshasználó, stb.), de nem tehet fel olyan kérdést, amely nem konkrétan a varázslatra vonatkozik (pl. ki volt a varázshasználó). 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.

Ichor felszabadítása

Feltétel: Meta 30

Nehézség: -3 SM

Varázslás ideje: változó

Növelhető hatások: célpontok száma, megszüntetni kívánt varázslat SM-je, robbanás ereje

A varázslat segítségével megszüntethető **1 célpontra** ható varázslat, amennyiben a metamágus tisztában van a varázslat pontos működési elveivel (mert kifürkész-
te varázslattal, vagy sikeres Intelligencia+Mágiaelmélet (varázslat nehézsége) próbát tett) és a célpontra ható varázslatot létrehozó próba maximum **1 SM**-es volt (ha a mesélő nincs tisztában a célpont varázslat SM-jével ilyenkor meghatározhatja azt egy ellen varázslatpró-
bával). Tárgymágikus varázslat nem szüntethető meg. A varázslat varázslási ideje megegyezik a megszüntetni kívánt varázslatéval. A megszüntetett varázslatban tá-
rolt mágikus energia egy Ichorrobbanásban tör elő. Az Ichorrobbanás sebzése a **1*k5**.

Ichorpusztítás

Feltétel: Meta 30

Nehézség: -2 SM

Varázslás ideje: teljes kör

Költség: 1 Ichor

Növelhető hatások: érintett terület, időtartam

A varázslat segítségével a metamágus egy **10 méter** át-
mérőjű területen **1 órára** elpusztítja az ichort. A varázslat nehézsége minden a területen aktív varázslat után (-1 SM)-mel, ott jelen lévő ereklye után pedig (-3 SM)-mel csökken. A területen a varázstárgyak és ereklyék közön-
séges tárgyakként fognak működni a varázslat időtarta-
ma alatt. A területen ezen idő alatt nem lehet varázslatot létrehozni, vagy a területre mágiával hatni.

Ichor gyógyítása

Feltétel: Meta 30

Nehézség: -5 SM

Varázslás ideje: teljes kör

Költség: 1 Ichor

Növelhető hatások: érintett terület, időtartam

A varázslat segítségével a metamágus egy **10 méter** át-
mérőjű ichormentes területen **1 órára** helyreállíthatja az ichort.

Ichorgóc

Feltétel: Meta 50

Nehézség: -5 SM

Varázslat ideje: 1 perc

Költség: 1 Ichor

Növelhető hatások: időtartam, terület, célpontok

A varázslat időtartamára **1 célpont** afféle gócként funk-
ciónál **1 óra** hosszan: amennyiben a célpont a varázslat ideje alatt ichormentes területre téved **10 méteres** kör-
zetében továbbra is lehetséges lesz a varázslás.

Hangmágia

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

Hangerő	Hatás
1 (alig hallható)	Méterenként (-1 SM) módosítóval érzékelhető.
2 (halk)	5 méterenként (-1 SM) módosítóval érzékelhető.
3 (beszédhang)	20 méterenként (-1 SM) módosítóval érzékelhető.
4 (hangos)	100 méterenként (-1 SM) módosítóval érzékelhető. Elnyomja a közeli szűgést, megnehezíti (-1 SM) a koncentrációt igénylő feladatokat, pl. a varázslást.
5 (átható)	300 méterenként (-1 SM) módosítóval érzékelhető. Elnyomja a halk hangokat. Megnehezíti (-1 SM) a koncentrációt igénylő feladatokat és megkönnyíti (+1 SM) a megfigyelést és figyelemfelkeltést.
6 (fülsiketítő)	Akár kilométerekre is hallható. Elnyomja a beszédhangot. Súlyosan megnehezíti a koncentrációt (-2 SM) és megkönnyíti a megfigyelést (+2 SM). Ha hirtelen hangzik fel a hangforrás közelében tartózkodók Lelkierő+Önkontroll (0) próbát tesznek, vétés esetén a körben utolsónak cselekedhetnek és a vétés mértéke számú körre 1 szint hátrányba kerülnek.
7 (elviselhetetlen)	Akár kilométerekre is hallható. Elnyomja a hangos hangokat is. Súlyosan megnehezíti a koncentrációt (-2 SM) és megkönnyíti a megfigyelést (+2 SM). A hangforrástól kevesebb, mint 5 méterre tartózkodóknak Érzékelés próbát kell tenniük, majd a sikeresség mértékével egyező Ép-t veszítenek. Ha hirtelen hangzik fel a hangforrás közelében tartózkodók Lelkierő+Önkontroll (0) próbát tesznek, vétés esetén a körben utolsónak cselekedhetnek és a vétés mértéke számú körre 1 szint hátrányba kerülnek.

Megzavarás

Feltétel: Hang 1

Nehézség: 0

Varázslás ideje: kieg. cselekedet

Növelhető hatások: létrehozott zajok száma, távolság, előny

1 kiválasztott helyről felhangzik egy rövid és beazonosíthatatlan, ám nagy érzelmi töltettel rendelkező zaj 4-es hangerővel. A zaj forrásától kevesebb, mint 1 méterre tartózkodók, ha elvétik Lelkierő (0) próbájukat, a következő harci körben +1 szint hátrányba kerülnek. A próba célszámához +1 SM-enként ugyanennyi hátrány járul.

Hangerő változtatás

Feltétel: Hang 1

Varázslás ideje: Szabad csel.

Növelhető hatások: hangforrások száma, időtartam, kategória változás

A varázslat 1 kategóriányit változtat 1 már létező, nem mágikus hangforráson, 1 percre.

Melódia

Feltétel: Hang 5, Érzelem 5

Nehézség: 0

Varázslás ideje: Kieg. cselekedet

Növelhető hatások: hangerő, időtartam, hangforrások, előny

A karakter egy zeneszámot varázsol elő 1 percre 1 tetszőleges forrásból 1-es hangerővel. Az időtartam alatt a varázslatot létrehozó karakter Előadás próbáihoz (+1 SM)-et adhat.

Hangteremtés

Feltétel: Hang 5

Nehézség: 0

Varázslás ideje: Kieg. cselekedet

Növelhető hatások: időtartam, hangok száma

1 kiválasztott helyről felhangzik egy nehezen beazonosítható hang 1 perc hosszan és 1-es hangerővel. A hang hozzávetőleges fajtáját (pl. oroszlanüvöltés, ütemtelen dobverés) a varázsló határozza meg, de értelme nincs.

Csendburok

Feltétel: Hang 10

Nehézség: -1 SM

Varázslás ideje: Kieg. cselekedet

Növelhető hatások: időtartam, terület mérete, területek száma

1 darab, maximum **10 méter** átmérőjű területen **1 perc**-re minden hang megszűnik, onnan sem ki, sem be nem juthatnak hangok.

Fertőző dallam

Hangmágia

Nehézség: 0-ME(-a Rontás módosítói)

Varázslás ideje: 3 kör

Költség: 4 Hang + a Rontás költsége

Időtartam: végleges

Növelhető hatások: lásd a Rontás varázslatot

A varázsló előad egy dalt és mindenkinek a szervezetét, aki a dalt hallja, megtámadja egy Rontás (lásd a Halálmágia fejezetben). A varázslat pontos költségének és hatásainak a meghatározása a Rontás varázslat leírása szerint történik.

Hangáthelyezés

Feltétel: Hang 10

Nehézség: 0

Varázslás ideje: Kieg. cselekedet

Növelhető hatások: időtartam, hangok száma

1 hang forrása megváltoztatható **1 perc**-re. A hang továbbra is abban a formában és abban a hangerőben hallható, ahogy az eredeti forrás létrehozta, csak éppen új helyről csendül fel. Felcserélhető pl. két beszélő hangja, vagy egy hang a rét másik végére vetíthető.

Szédülés

Feltétel: Hang 15

Nehézség: 0

Varázslás ideje: Kieg. cselekedet

Növelhető hatások: célpontok száma, sebzés (max. 4 Ép)

1 célpont fülében tucatszámú apró, de fájdalmas hangrobbanás zendül fel gyors egymásutánban. A célpont veszít **1 Ép**-t, és Érzékelés (0) próbát tesz, majd a siker mértékével egyező számú körre *Kábult* lesz.

Titokvédelem

Feltétel: Hang 15

Nehézség: 0

Varázslás ideje: Kieg. cselekedet

Növelhető hatások: időtartam, terület mérete, területek száma

1 darab, maximum **10 méter** átmérőjű területről nem jut ki hang **1 perc**-re. A külvilágból továbbra is beszűrődnek a hangok, és a területen belül is szabadon terjednek, de a terület határát nem lépik át.

Mennydörgés

Feltétel: Hang 10, Természet 5

Nehézség: 0

Varázslás ideje: főcselekedet

Növelhető hatások: mennydörgések száma, terület mérete, hátrány

A varázslat elszabadít egy mennydörgést **1** tetszőleges pontból, amely **2** méteren belül hátra löki az útjában állókat. Az érintett terület mérete minden **+1 SM**-ért **+2** méterrel nő. Az érintetteknek Erőnlét+Atlétika (0) próbát kell dobniuk, amit, ha elvétenek a sikertelenség mértékével egyező métert lökődnek hátra és földre kerülnek. A próba minden **+1 SM**-ért ugyanennyi hátrányt kap. Az epicentrumtól távolodva az érintettek **2** méterenként (**+1 SM**)-et kapnak a próbájukra. A varázslat sebzése **2** méternyi hátralökődésenként **k5**, felfelé kerekítve.

Hangformázás

Feltétel: Hang 15

Nehézség: 0

Varázslás ideje: Főcselekedet

Növelhető hatások: időtartam, célpontok száma

1 célpont hangforrásból származó hangok alakja megváltozik **1 perc**-re. A varázslónak nem szükséges a hangot teljesen megváltoztatnia, lehetséges például a célpont beszédének mindössze egyetlen szavát, vagy éppen egyetlen szótagját változtatni. A varázslat a hatás időtartama alatt folyamatos koncentrációt igényel.

Gyógyítás dala

Feltétel: Hang 15, Élet 10

Nehézség: -2 SM

Varázslás ideje: 1 perc

Költség: 1 Ichor

Növelhető hatások: gyógyítás mértéke

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

Zagyválás

Feltétel: Hang 20

Nehézség: 0

Varázslás ideje: Kieg. cselekedet

Növelhető hatások: időtartam, célpontok száma

1 célpont személy száját **1 perc**ig csak értelmezhetetlen zagyvaságok hagyják el. A varázslat nem teszi lehetetlenné a varázslatok létrehozását, de megnehezíti a varázshasználók dolgát, hisz nem képesek a varázsszavak helyes kiejtésére, így a varázslat-próbákra csak Lelkierejüket használhatják (az igazhitűek továbbra is

megkapják kasztjukból és képességeikből származó bónuszait).

Hangteremtés

Feltétel: Hang 20

Nehézség: 0

Varázslás ideje: Főcselekedet

Növelhető hatások: időtartam, hangok száma, hangerő

A varázsló 1 tetszőleges helyen hangot teremt **1-es hangerővel, 1 percre**. 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 korábbról, vagy a varázslatot megelőzően legalább három körig tanulmányoznia kell azt. Ezt követően sikeres Karizma+Hangutánzás (0) próbával elérhető, hogy a teremtett hang hihetően utánozza a felcserélt hangot. A varázslat csak a hangokat manipulálja, a látványt nem. A hangok előre programozhatók, de koncentrációval megváltoztathatóak.

Rázkódás

Feltétel: Hang 20

Nehézség: 0

Varázslás ideje: főcselekedet

Növelhető hatások: időtartam, célpontok száma és mérete, hátrány

A varázsló fájdalmasan éles hangokkal burkol be 1 célpont személyt vagy maximum **2 méter átmérőjű** tárgyat **1 körre**. 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 (0) próbáját az elejti a rázkódó tárgyat. A próbához **+1 SM**-ért ugyanennyi hátrány járul. Célpont tárgyak a varázslat sebzésével megegyező számú sérüléspontot kapnak, és az időtartam után próbát kell dobni 1k100-zal. Ha a dobás eredménye kevesebb, mint a tárgy sérüléspontjainak a száma, a tárgy eltörik.

Zavarodottság dala

Feltétel: Hang 15, Gondolatok 10

Nehézség: 0

Varázslás ideje: főcselekedet

Növelhető hatások: erősség, időtartam, hátrány

Aki a dalt hallja, ha Mágiaellenállása nem több, mint **-1**

SM, mindaddig amíg a dal tart és még **+1 körig**, megzavarodik, **+1 szint hátrányba** kerül és pusztán sikeres Lelkierő+Önkontroll (0) próbát követően tudja felidézni, hogy hol van, mit és miért csinál éppen. A próba célszámához **+1 SM**-ért ugyanennyi hátrány járul. Az áldozatok a próbát körönként megismételhetik.

Echolokáció

Feltétel: Hang 25

Nehézség: -1 SM

Varázslás ideje: szabad csel.

Növelhető hatások: hatótáv, időtartam

A varázsló a varázslat segítségével képet alkothat a **10 méteren** belül található tárgyakról és személyekről viszszaerődő hanghullámok segítségével **1 körön** keresztül. A varázslat létrehozásakor a varázsló útjára indít egy hanghullámot, amely akár az emberi hallástartományon kívül is eshet – vagyis közönséges emberek számára érzékelhetetlen lesz. A varázslat létrehozásának körében vaksötétben is úgy tájékozódhat, mintha tökéletes látási viszonyok lennének, illetve a láthatatlan karaktereket vagy tárgyakat is képes érzékelni. Ezt követő körökben ehhez már egy koncentráció kiegészítő cselekedetre van szükség. A varázslat nem képes „átlátni” a falakon.

Dallal írt érzelmek

Feltétel: Hang 25, Érzelem 15

Nehézség: -1 SM

Varázslat ideje: teljes kör

Növelhető hatások: időtartam, érzelemmintázatok száma, Mágiaellenállás ereje

A varázsló előad egy dalt és meghatároz **1 érzelem** mintázatot. Aki a dalt hallja, ha Mágiaellenállása nem több, mint **-1 SM**, mindaddig amíg a dal tart és még **+1 körig**, az érzelemmintázat hatása alá kerül.

Álom dala

Feltétel: Hang 20, Élet 10, Gondolat 10

Nehézség: -2 SM

Varázslás ideje: 1 kör

Növelhető hatások: időtartam, Mágiaellenállás ereje

A varázsló előad egy dalt és mindenki, aki a dalt hallja és Mágiaellenállása nem több, mint **-1 SM** **+1 szint hátrányba** kerül körönként, amíg a dal tart. Ha a hátrányok szintje eléri a célpont Lelkierejének tizedét, felfelé kerekítve, a dalt halló személy a kör végén mágikus kómába merül, mindaddig amíg a dal tart és még **+1 körig**. Az időtartam lejártával a célpontok alszanak tovább, bár felébreszthetők.

Fénymágia

A fénymágia ugyan nem tarthat számot olyan hosszú múltra, mint a hangmágia, de napjainkra az egyik legközismertebb mágiaforma lett. Szerte 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, példákkal
1: a fény teljes hiánya. támadásokhoz (-3 SM), VM (+4 SM), látótávolság: 0 méter
2: a természetes fény közel teljes hiánya, pl. éjszaka a vadonban borult égbolttal. támadásokhoz (-2 SM) VM (+2 SM), látótávolság: Érzékelés/5 méter (min. 1)
3: minimális fény, pl. csillagfényes éjszaka. támadásokhoz (-1 SM), VM (+1 SM), látótávolság Érzékelés/2 méter (min. 10)
4: félhomály, pl. holdfényes éjszaka
5: árnyék, pl. egy rosszul bevilágított szoba
6: fényes, pl. egy átlagos délután szép időben
7: bevilágított, pl. máglya közvetlen környezete támadásokhoz (-1 SM), VM (+1 SM)
8: vakító, pl. belenézni a napba. A szem nyitva tartásához körönként Lelkierő (50) próbát kell dobni. közelharc támadásokhoz (-1 SM), távolsági támadásokhoz (-2 SM), VM (+1 SM).

Fényváltás

Feltétel: Fény 5

Nehézség: 0

Varázslás ideje: Kieg. cselekedet

Növelhető hatások: időtartam, terület, fényerősség változás

Célpont max. **10 méter** átmérőjű területen **1** kategóriát változik a fényerősség **1 percre**. A varázslattal a fény vetülési iránya is megváltoztatható, így például megváltozhatnak egy szoba árnyékos vagy éppen megvilágított részei. A varázslathoz természetes fényre van szükség, tökéletes sötétségben a varázslat nem jön létre.

Villanás

Feltétel: Fény 1

Nehézség: 0

Varázslás ideje: Reakcióként is használható kieg. cselekedet

Növelhető hatások: villanások száma, időtartam

1 célpont élőlény szeme előtt éles fény villan fel egy pillanatra. A célpont **1 körig** +1 szint hátrányba kerül. Az

újabb Villanások a hatás időtartamát növelhetik, de nem járnak nagyobb hátránnyal.

Színezés

Feltétel: Fény 10

Nehézség: 0

Varázslás ideje: kieg. cselekedet

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

1 maximum **1 köbméteres** célpont vagy **1 méter átmérőjű** felület átszínezhető **1 órára**. A varázsló meghatározhatja az új színeket és a mintázatot it. Szemlélők sikeres Érzékelés (0) vagy, ha okuk van gyanakodni, Érzékelés + Észlelés (0) próbával észrevehetik a természetellenesen tökéletes színátmeneteket, a túl tiszta színeket. A próba minden **+1 SM**-ért ugyanennyi hátrányt kap.

Fénycsóva

Feltétel: Fény 10

Nehézség: 0

Varázslás ideje: Főcselekedet

Növelhető hatások: fényforrások, időtartam, fénycsóva hossza, fényerősség

A varázslat **1** új fényforrást teremt **1 percre**. 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 **6-os** fényerősség fog uralkodni, majd ezt követően a fény erőssége ugyanilyen távolságonként -1 kategóriával csökken.

A mágia színe

Feltétel: Fény 10, Meta 5

Nehézség: 0

Varázslás ideje: kieg. cselekedet

Növelhető hatások: időtartam, terület mérete, megnevezett varázslattípusok száma

Minden mágikus tárgy vagy aktív mágikus hatás alanyát derengő aura veszi körbe célpont **10 méter** átmérőjű területen belül **1 körre**. A fényerő a varázslat Nehézségével arányos, egy 0-ás nehézségű varázslat gyertyalángnyi fényt bocsát ki, egy -5 SM-es Nehézségű már vakító fényt mutat. A varázsló megnevezhet **1** varázslattípust, és egy színt. Az adott típusba tartozó mágikus hatások azzal a színnel fognak fényleni, az összes többi meleg fehér fénnel.

Illúziókép

Feltétel: Fény 15

Nehézség: 0

Varázslás ideje: Főcselekedet

Növelhető hatások: időtartam, méret, illúzióképek száma, hátrány

A varázslat létrehoz **1** maximum **2 méter** magas, kétdimenziós, tetszőleges kinézetű illúziót **1 percre**. Az illúziókép koncentrációval mozgatható. Szemlélők sikeres Érzékelés (0) vagy, ha okuk van gyanakodni, Érzékelés + Észlelés (0) próbával észrevehetik, hogy egy illúziót látnak. A próba minden **+1 SM**-ért ugyanennyi hátrányt kap.

Táncoló fények

Feltétel: Fény 20

Nehézség: 0

Varázslás ideje: Főcselekedet

Növelhető hatások: időtartam, terület mérete, hátrány, Kábultság időtartama

A varázslat hatására egy maximum **10 méter** átmérőjű területen vad táncba kezdenek a fények és a színek **1 percre**. A területen tartózkodóknak sikeres Érzékelés (0) próbát kell tenniük, különben *Kábultak* lesznek és elveszítik irány érzéküket. A próba minden **+1 SM**-ért ugyanennyi hátrányt kap. A Kábultság **1 körig**, a diszorientáltság a varázslat időtartamáig marad meg.

Hályog

Feltétel: Fény 20

Nehézség: 0

Varázslás ideje: Kiegészítő cselekedet

Növelhető hatások: időtartam, terület átmérője, célpontok száma

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

Láthatatlanság

Feltétel: Fény 25

Nehézség: 0

Varázslás ideje: Főcselekedet

Növelhető hatások: időtartam, célpont mérete, célpontok száma

1, maximum **2 méter** átmérőjű célpontot **1 percre** kikerüli a látható fény, átlagos emberi szem számára láthatatlanná téve azt. A varázslat mellékhatásaként a célpont megvakul, mivel az ő szemét is elkerüli a fény.

Illúziótest

Feltétel: Fény 25

Nehézség: -1 SM

Varázslás ideje: Főcselekedet

Növelhető hatások: időtartam, illúziótest mérete, illúziótestek száma, próba nehézsége

A varázslat létrehoz **1**, maximum **2 köbméteres**, tetszőleges 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 (0) vagy, ha okuk van gyanakodni, Érzékelés + Észlelés (0) próbával észrevehetik, hogy egy illúziót látnak. A próba nehézsége **1 SM**-ért ugyanennyivel növelhető.

Gyógyító fény

Feltétel: Fény 25, Élet 10

Nehézség: 0

Varázslás ideje: teljes kör

Költség: 1 Ichor

Növelhető hatások: terület mérete, gyógyulás mértéke

Meleg sárga fény világít be egy **10 méter** átmérőjű területet. A fény egy percen keresztül világít, aki ez alatt végig ezen a területen tartózkodik **1 Ép**-t gyógyul.

Káprázat

Feltétel: Fény 15

Nehézség: 0

Varázslás ideje: Főcselekedet

Növelhető hatások: időtartam, célpont mérete, célpontok száma

A varázslat **1**, maximum **2 méter** átmérőjű felület apróbb jellemzőit változtatják meg a szabad szem számára észrevehetetlenül **1 órára**. Elérhető ily módon pl. egy láda mintázatának, vagy éppen egy tetoválás megváltoztatása, de akár egy kis szépítkezés is. A változások oly aprólékosak, hogy aki nem látta a felületet korábban, bizonyosan nem veszi észre az illúziót.

Vészfény

Feltétel: Fény 20, Természet 10, Sík 5

Nehézség: 0

Varázslás ideje: kieg. cselekedet

Növelhető hatások: időtartam, veszélyérzés távolsága, fények száma, bevilágított terület mérete, fényerő

1 célpont helyen fény gyullag **1 percre**. A fényt a varázsló szabad cselekedettel mozgathatja. A fény **10 méteren** belül normális látási viszonyokat biztosít **6-os** fényerővel és színe a fehértől a vörösig terjedhet, annak függvénye

nyében, 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 útonállók viszont igen.

Tükrözés

Feltétel: Fény 20

Nehézség: -2 SM

Varázslás ideje: Főcselekedet

Növelhető hatások: időtartam, terület mérete, területek száma

A varázslat segítségével **1, 10 méter** átmérőjű területen áthaladó fény iránya változtatható meg **1 percre**. Ilyen módon a varázsló szabadon meghatározhatja, hogy a területen tartózkodók mit milyen irányban lássanak. Ezt az irányt a varázsló egy reakcióként is használható koncentráció cselekedet segítségével bármikor megváltoztathatja.

Rejtőzés

Feltétel: Fény 25, Élet 20

Nehézség: -2 SM

Varázslás ideje: főcselekedet

Növelhető hatások: időtartam, célpontok száma, célpont mérete, érzékelés távolsága

1 célpontot, amelynek leghosszabb dimenziója max. **2 méter** lehet, kikerüli a látható fény, közönséges szem számára láthatatlanná téve őt **1 percre**. A célpont megvakul, mivel az ő szemét is elkerüli a fény. A varázslat időtartama alatt a célpont folyamatosan tudatában lesz annak, hogy **10** méteres körzetén belül milyen életformák találhatók, beleértve azok hozzávetőleges irányát és távolságát. Ennek köszönhetően, ha a varázslat időtartama alatt harcba bocsátkozik, a *Harv vakon* módosítói helyett mindössze **+1 színt hátrányba** kerül. Láthatatlanul lopódzva a célpont Lopakodás próbájához (**+2 SM**)-et kap, 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.

Hangoskép

Feltétel: Fény 30, Hang 10

Nehézség: -2 SM

Varázslás ideje: teljes kör

Növelhető hatások: időtartam, illúziók száma, illúziók mérete, próba nehézsége

A varázslat létrehoz **1, maximum 2 köbméteres**, tetszőleges kinézetű, hang kiadására is képes illúziótestet **1 percre**. Az illúziótesten egyedül a varázslat létrehozója képes átlátni. Ha a varázsló egy konkrét személy hang-

ját próbálja meg leutánozni, ahhoz vagy ismernie kell a hangot korábbról, vagy a varázslatot megelőzően legalább három körig tanulmányoznia kell azt. Ezt követően sikeres Észlelés+Előadás (0) 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 (0) vagy ha gyanakodnak Érzékelés+Észlelés (0) próbával rájöhetnek, hogy egy illúzióval állnak szemben. A próba nehézsége **1 SM**-ért ugyanennyivel növelhető.

Fénylő érzelmek

Feltétel: Fény 30, Érzelem 15

Nehézség: 0

Varázslás ideje: teljes kör

Növelhető hatások: időtartam, ME célszám

Tetszőleges helyen kigyullad egy tetszőleges színű és alakú nagyjából **1 méter** átmérőjű fény **1 percre**. Aki a fényt látja, ha ME-je nem nagyobb **1-nél**, a varázsló által kiválasztott érzelemmintázat hatása alá kerül az időtartam végéig.

Beszédes látvány

Feltétel: Fény 35, Gondolat 15, Hang 10

Nehézség: -3 SM

Varázslás ideje: teljes kör

Költség: 1 Ichor

Növelhető hatások: időtartam, illúzió mérete, illúziók száma, tulajdonságok, próba nehézsége

A varázslat létrehoz **1, maximum 2 köbméteres**, tetszőleges kinézetű, hang kiadására is képes illúziótestet **1 percre**. 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 (0) 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 Karizmája, Intelligenciája és Lelkiereje **20** és nem próbáihoz nem használhat ismereteket. **1 SM**-ért **1** tulajdonsága **+10**-zel növelhető. Általános tájékozottsága a varázslóéval egyezik. Körönként **20** méternyi mozgásra képes és nem hatolhat át átlátszatlan anyagokon.

Szemlélők sikeres Érzékelés (0) vagy ha gyanakodnak

kodnak Érzékelés + Észlelés (0) próbával rájöhetnek, hogy egy illúzióval állnak szemben. A próba nehézsége 1 SM-ért ugyanennyivel növelhető.

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 fürkésznek ki, irányítanak, természetes folyamatokat gyorsítanak fel vagy lassítanak le.

Betegség átadása

Feltétel: Természet 5, Halál 5

Nehézség: 0

Varázslás ideje: kieg. cselekedet

Növelhető hatások: betegségek száma, célpontok ME-je, betegségek szintje

1, legfeljebb 1-es szintű betegséget vagy mérgezést a varázsló átadja egy másik személynek. Ehhez a varázslónak annyi SM-et kell fizetnie, mint a célpontok összetett ME-je. A betegség új hordozói Erőnlét ellenállás-próbára jogosultak.

Rovarfelhő

Feltétel: Természet 1

Nehézség: 0

Varázslás ideje: teljes kör

Növelhető hatások: 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. 1 célpontot elárasztanak és marni kezdik a rovarok 1 körig. A célpont minden körben k10 sebzést szenved, kötelező Ép veszteséssel. A bogarak eltávolításához 20 pontnyi sebzést kell okozni egy területre ható hatással (pl. tűzaura).

Időjárás kifürkészése

Feltétel: Természet 1

Nehézség: 0

Varázslás ideje: Főcselekedet

Növelhető hatások: kifürkészett napok száma

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

Prédaöszön

Feltétel: Természet 5

Nehézség: 0

Varázslás ideje: Szabad csel.

Növelhető hatások: hatótáv, veszélyforrások ME-je

A varázsló megérzi, hogy a **100** méteren belül tartózkodnak-e rá potenciálisan veszély jelentő élőlények, amennyiben az ME-jük kevesebb, mint **1**. Tisztában lesz a veszély pontos távolságával, irányával és fajtájával (pl. közönséges állat, ichorvérű ember, ichorszülte bestia).

Kibillentés

Feltétel: Természet 5

Nehézség: 0

Varázslás ideje: kieg. cselekedet

Növelhető hatások: időtartam, célpontok száma, hátrány mértéke

1 célpontot váratlan természeti jelenségek (gyenge szél-lökés, szembe-szájba repülő bogarak, bokára csavarodó növények) **1 körön** keresztül megpróbálják kibillenteni egyensúlyából. A célpont Ügyesség alapú próbáira +1 szint hátrányt kap, és Mozgása -10-zel csökken. A hátrány mértéke 2 SM-enként +1-gyel növelhető.

Szelidítés

Feltétel: Természet 5

Nehézség: 0

Varázslás ideje: Főcselekedet

Növelhető hatások: időtartam, célpontok száma

1 célpont élőlény, **1 percre**, ha a varázsló kifizeti ME-jét, amíg fenyegetés nem éri békésen fog viselkedni.

Mágikus főzetek

Feltétel: Természet 10, Tárgy 5

Nehézség: 0

Varázslás ideje: változó

Költség: 1 Ichor

Növelhető hatások: módosító

A varázshasználó egy célpont méreg, gyógykészítmény, ajzószer vagy egyéb főzet kikeverés-próbájára (+1 SM) módosítót kap. Egy célpontra csak egyetlen varázslat hathat. A varázslás ideje megegyezik a főzet elkészítési idejével.

Lehűlés

Feltétel: Természet 10

Nehézség: 0

Varázslás ideje: főcselekedet

Növelhető hatások: időtartam, terület mérete

Célpont **10** méter átmérőjű területen fagyponthoz alá csökken a hőmérséklet **1 percre**. Pár másodperc után jéghártya kezd nőni a vízfelületeken, dér üli meg a tárgyakat. Nagyjából egy perc után a jég már egy ember súlyát is

elbírná. A precíziós szerkezetek pár perc után sérüléseket szenvednek el, a tárgyak egymáshoz fagynak. A területen tartózkodó élőlények körönként k5-t sebződnek, kötelező Ép sebzéssel.

Időjárás befolyásolása

Feltétel: Természet 15

Nehézség: 0

Varázslás ideje: teljes kör

Növelhető hatások: 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 **1 percre**. A varázslat körönként 10 fokkal a levegő hőmérsékletét is megváltoztathatja, -50 °C-tól a +100 °C-ig. A varázslattal számos komplex természeti jelenség létrehozható, például:

Hőhullám: a +40 °C fölé növelt hőmérséklet erősen megvisel minden élőlényt. A területen tartózkodók +1 szint hátrányba kerülnek és Mozgásuk megfeleződik. A hátrány 2 SM-ért további +1-gyel növelhető.

Porvihar: az elemi erejű, kiszámíthatatlan széllelkések nagy mennyiségű port és törmelékkel sodornak magukkal. +2 szint hátrány az Ügyesség és Érzékelés alapú próbákra. A hátrány 2 SM-ért további +1-gyel növelhető.

Hóförfogteg: a -10 °C alá csökkentett hőmérséklet heves szélviharral párosul. A légköri csapadék apró szemcsékbe áll össze, és hamarosan hóvihar tombol. +2 szint hátrány az Ügyesség és Érzékelés alapú próbákra, a látási távolság tucatnyi méterre csökken, a területen tartózkodók körönként k10-t sebződnek, kötelező Ép veszteséggel, és a Mozgásuk megfeleződik. A hátrány 2 SM-ért további +1-gyel növelhető.

Jégverés: a -30 °C-ra hűlt levegőben tenyérnyi jégdarabok állnak össze és hullnak alá a talajra. A varázslat ilyenkor alkalmazása során a varázsló jellemzően levegő magasabb rétegeiben hozza létre a varázslatot, így mire a jégdarabok aláhullnak már halálos sebességgel zuhannak le, körönként 2*k10-et 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 +1 szint hátrányt okoz. A tornádó 4-5 kör után már földre dönti az embereket, és már +2 szint

hátrányt okoz, pár perc után pedig már akár épületeket is képes komolyan megrongálni.

Szelek szárnyán

Feltétel: Természet 20

Nehézség: 0

Varázslás ideje: reakcióként is használható szabad cselekedet

Növelhető hatások: időtartam, célpontok száma, módosítók

A varázsló irányított szélörvényeket és apró, de erős szélfuvallatokat teremt **1** célpont mozgásának segítésére, vagy éppen hátráltatására. A célpont Mozgás értéke **+5-tel** vagy **-5-tel** változik, valamint magasugrás és távolugrás próbára **(+1 SM)-et** vagy **(-1 SM)-et** kap, a szerint, hogy a szelek segítik vagy hátráltatják. Ha a célpont nyilvánvaló vagy egyéb, testtel és tömeggel rendelkező lövedék akkor a varázslat ugyanennyi előnyt vagy hátrányt ad **1 körig**.

Villám szólitása

Feltétel: Természet 20

Nehézség: 0

Varázslás ideje: főcselekedet

Növelhető hatások: célpontok, sebzés

A varázslat feltétele, hogy a célpont a szabad ég alatt tartózkodjon. Az égből lecsap egy villám **1** célpont felé. A villám **1*k10** sebzést okoz, kötelező Ép veszteséggel.

Járvány terjesztése/megfékezése

Feltétel: Természet 15

Nehézség: 10

Varázslat ideje: 1 perc

Növelhető hatások: időtartam, célpontok száma

1 célpont betegség fertőzősége tetszőlegesen megváltoztatható (pl. levegőben terjedőről érintéssel terjedőre vagy nem fertőzőről testnedvvel terjedőre) **1 napra**.

Földrajz

Feltétel: Természet 15

Nehézség: 0

Varázslás ideje: változó

Növelhető hatások: 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**.

Burok

Feltétel: Természet 20

Nehézség: 0

Varázslás ideje: reakcióként is használható kiegészítő cselekedet

Növelhető hatások: időtartam, célpontok száma, Sérülések száma

1 célpontot sűrűn tekergőző indák és ágak tarka kavalkája szövi be **1 percre**. A burok lehetetlenné teszi a célpont számára a mozgást, de egyben védelmet is nyújt. A burok **5** pontnyi Sérülés elszenvedése után szétesik. A burok által elviselt Sérülések száma minden SM-ért további **2**-vel nő. A burok által borított karaktereket nem lehet célba venni. A burokba zárt karakter, minden körben Erőnlét+Atlétika (0) próbát tehet. Siker esetén a burok az SM-mel megegyező számú Sérülést halmaz fel. Ezt leszámítva a burokba zárt karakter mozgáskép-telen, cselekedeteinek célpontja pedig csak saját maga lehet.

Időjárási jelenség

Feltétel: Természet 20

Nehézség: -1 SM

Varázslás ideje: teljes kör

Növelhető hatások: 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. Időtartama továbbra is **1 perc**.

Földrezgés

Feltétel: Természet 25

Nehézség: -2 SM

Varázslás ideje: főcselekedet

Növelhető hatások: célpontok száma, próba nehézsége

A talaj **1** 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 (0) próbát kell tennie, hogy talpon maradjanak. A próba nehézsége **1 SM-ért** ugyanennyivel növelhető. A precíziós gépezetek – pl. a mechanikus csapdák – elromlanak, a magas súlypontú tárgyak felborulnak, meredek lejtőkön lavínak indulhatnak el.

Viharfelhő

Feltétel: Természet 30

Viharfelhő: -2 SM

Varázslás ideje: teljes kör

Növelhető hatások: időtartam, méret, sebzés

10 méter átmérőjű területen nedves, sűrű köd keletkezik és apró gázkisülések következtében villámok tucatjai sercennek fel **1 percen** keresztül. A viharfelhőben mindenki körönként **1*k10-t** sebződik, kötelező Ép veszteséssel. A felhő belsőjében közel teljes sötétség van.

Összefonódás

Feltétel: Természet 35, Gondolat 15

Nehézség: -2 SM

Varázslás ideje: teljes kör

Növelhető hatások: időtartam, ME

A varázsló és célpont állat elméje összefonódik 1 percre, ha az állat ME-je kevesebb, mint **1 SM**. 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

Feltétel: Természet 40, Gondolat 25

Nehézség: -4 SM

Varázslás ideje: 1 perc

Költség: 1 Ichor

Növelhető hatások: időtartam, célpontok száma

1 célpont állat Intelligenciája a varázsló Intelligenciája-10 lesz **1 napra**. 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.

Életmágia

A varázslattípus neve nem árul zsákbamacskát: Az életmágia az élet meghosszabbításának, a gyógyításnak, élő szervezetek megerősítésének, felpozíciójának mágiaja. Az életmágia úttörőinek neve a múlt kódéba 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.

Betegség gyorsítása/lassítása

Feltétel: 1 Élet, 1 Természet

Nehézség: 0

Varázslás ideje: teljes kör

Növelhető hatások: célpontok száma, kategória-váltás mértéke, betegség szintje

A varázsló megváltoztathatja **1 célpont 1. szintű** betegség vagy mérgezés lefolyási idejét **1 kategóriával** (pl. körről percre vagy napról órára).

Gyógyulás gyorsítása

Feltétel: Élet 1

Nehézség: 0

Varázslás ideje: 1 perc

Növelhető hatások: időtartam, célpontok száma, gyógyuláspóráz bónusz

A varázslat a természetes gyógyulást gyorsítja fel. **1 célpont** a következő **1** gyógyulás próbájára **(+1 SM)**-t kap. Egy célpont egyszerre egy Gyógyulás gyorsítása hatása alatt állhat.

Kézzrátétel

Feltétel: Élet 1

Nehézség: 0

Varázslás ideje: főcselekedet

Költség: 1 Ichor

Növelhető hatások: gyógyulás mértéke

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

Méregellenállás

Feltétel: Élet 5, Halál 1

Nehézség: 0

Varázslás ideje: kieg. cselekedet

Növelhető hatások: időtartam, célpontok száma, ellenállás bónusz

1 célpont (+1 SM) módosítót kap a mérgekkel és betegségekkel szemben tett Erőnlét próbáihoz **1 órára**.

Életerő

Feltétel: Élet 5

Nehézség: 0

Varázslás ideje: kieg. cselekedet

Növelhető hatások: időtartam, célpontok száma

1 célpont élőlény Erőnlét alapú próbáihoz **(+1 SM)** módosítót kap **1 körre**.

Életerőérzés

Feltétel: Élet 5, Természet 5

Nehézség: 0

Varázslás ideje: változó

Növelhető hatások: 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.

Enyészet visszatartása

Feltétel: Élet 10

Nehézség: 0

Varázslás ideje: kieg. cselekedet

Növelhető hatások: időtartam, célpontok száma, ME bónusz mértéke

1 célpont ME-je **+1**-gyel nő Halálmágia ellen **1 órára**.

Gyógyítás

Feltétel: Élet 10

Nehézség: 0

Varázslás ideje: főcselekedet

Költség: 1 Ichor

Növelhető hatások: célpontok száma, gyógyítás mértéke

1 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.

Védelem a haláltól

Feltétel: Élet 10

Nehézség: -2 SM

Varázslás ideje: kieg. cselekedet

Növelhető hatások: időtartam, célpontok száma, gyógyítás mértéke

1 célpont a következő **1** percben ha 1 akt. Ép alá kerülne, **1 akt. Ép**-re kerül inkább, viszont ezt követően a

varázslat véget ér.

Burjánház

Feltétel: Élet 10, Természet 10

Nehézség: 0

Varázslás ideje: Főcselekedet

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

1 maximum 10 méter átmérőjű területen vad burjánházba kezd a növényzet **1 körig**, hogy aztán az időtartam lejártával sorvadásnak is induljon. A burjánház ideje alatt a területen a karakterek Mozgása megfelelődik, és Ügyesség alapú próbákra **(-1 SM)** módosítót kapnak. A varázsló útjából a burjánház növényzet engedelmesen félrehúzódik, így őrá nem vonatkoznak a módosítók.

Diagnózis

Feltétel: Élet 10, Fény 5

Nehézség: -1 SM

Varázslás ideje: 1 perc

Növelhető hatások: célpontok száma, kérdések száma, idő,

A varázsló "átvilágít" egy célpont testét azért, hogy felderítse milyen egészségi állapotban van. A varázsló feltehet **1 kérdést 1 célpont** egészségi állapotával, betegségeivel vagy az egészségét befolyásoló hatásokkal kapcsolatban, az elmúlt **1 évre** visszamenőleg.

Ichor-kúra

Feltétel: Élet 15

Nehézség: -3 SM

Varázslás ideje: 1 kör

Költség: 1 Ichor

Növelhető hatások: időtartam, célpontok száma, gyógyulás mértéke (2 SM)

1 célpont 1 percen keresztül körönként **1 Ép-t** gyógyul. A gyógyulás mértékének növelése 2 SM-be kerül Ép-nként.

Immunitás

Feltétel: Élet 15, Meta 5

Nehézség: 0

Varázslat ideje: főcselekedet

Növelhető hatások: időtartam, célpontok száma, módosító

1 célpont 1 napra immúnissá válik minden természetes betegségekre és méregre, mágikus mérgekkel és betegségekkel szemben tett mentőpróbáihoz pedig **(+1 SM)** módosítót kap.

Újjáélesztés

Feltétel: Élet 20

Nehézség: 0

Varázslás ideje: 1 kör

Költség: 1 Ichor

Növelhető hatások: halál beállta óta eltelt idő, akt. Ép

A varázslathoz a varázshasználó 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.

Hibernálás

Feltétel: Élet 20, Transzmutáció 10

Nehézség: 0

Varázslás ideje: teljes kör

Költség: 1 Ichor

Növelhető hatások: időtartam, célpontok száma, mentőpróba módosítója, hátrány mértéke

1 célpont biológiai funkciói lelassulnak **1 napra**, közöttük mozgása és gondolkodása is, ha a varázsló kifizeti aktuális ME-jét. A varázslat időtartama alatt csak lassú mozdulatokra képes, és a körülötte történő dolgokra csak lassan képes reagálni, így **1 szint hátrányba** kerül. Ugyanakkor csak korlátozottan érzékeli a hideget, jobban tűri a meleget és nincs szüksége élelemre és vízre. A transzból az időtartam lejártá előtt csak sikeres Lelkierő+Önkontroll (0) mentőpróbával lehetséges kilépni. A próba célszáma 1 SM-ért **(-1 SM)** módosítót kap. A próbát a célpont percenként ismételheti.

Altatás

Feltétel: Élet 25, Gondolat 15

Nehézség: 0

Varázslás ideje: főcselekedet

Költség: 1 Ichor

Növelhető hatások: időtartam, célpontok száma

1 célpont körönként **+1 szint hátrányba** kerül, ha a varázsló kifizeti aktuális ME-jét. Ha hátrányainak szintje eléri Lelkierőjének tizedét, felfelé kerekítve, a kör végén **1 perce** kómába kerül, amit az időtartam lejártával természetes alvás vált fel.

Helyreállítás

Feltétel: Élet 30

Nehézség: -3 SM

Varázslás ideje: 1 kör

Költség: 1 Ichor

Növelhető hatások: időtartam, célpontok

1 órára megszűnnek **1 célpont** veleszületett vagy akár gyógyíthatatlan rendellenességei (pl. sükettség, vakság), ám ez varázslat sem képes hiányzó szerveket vagy végtagokat növesztetni.

Fiatalítás

Feltétel: Élet 35

Nehézség: 0

Varázslás ideje: 1 perc

Költség: 1 Ichor

Növelhető hatások: időtartam, célpontok száma, fiatalított évek száma

1 célpont személy **1 évet** fiatalodik **1 napra**, ha a varázsló kifizeti aktuális ME-jét. 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.

Regeneráció

Feltétel: Élet 50

Nehézség: -5 SM

Varázslás ideje: 10 perc

Költség: 1 Ichor

Növelhető hatások: célpontok száma

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

Feltámasztás

Feltétel: Élet 50, Halál 25, Sík 25

Nehézség: -6 SM

Varázslás ideje: 10 perc

Költség: 2 Ichor

Növelhető hatások: célpontok száma, halál beállta

A varázslat feltámaszt **1** elhunyt személyt, amennyiben a halál **1 napnál** nem régebben állt be. A varázslathoz szükség van a személy holttestére. A holttestbe visszazáll a lélek és feltámad. Sérülései meggyógyulnak, testrészei és szervei visszanőnek.

Halálmágia

Szinte mindenki tisztában van avval, hogy a halál még nem a vég, legalábbis a legtöbbünk 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 befolyásolása, bár az igazi nekromanták nem érhetik be pusztán a halál tanulmányozásával.

Rontás

Feltétel: Halál 15, Természet 5, Gondolat 5

Nehézség: 0

Varázslás ideje: teljes kör

Növelhető hatások: célpontok száma, időtartam

1 célpont szervezetét, ha a varázsló kifizeti ME-jét, megtámadja egy mágikus betegség. A varázslat hatását a lenti listából lehet kiválasztani amennyiben a varázsló kifizeti azok költségét. A hatás **1 körig** tart.

Enyhe tünetek (0 SM): a célpont a varázshasználó által meghatározott tüneteket kezdi produkálni (pl. köhögés, légszomj, láz stb.).

Vérzés (2 SM): a célpont körönként 1 ÉP-t veszít.

Haló hús (2 SM): a célpont veszít k5 ÉP-t.

Heves rosszullét (1 SM): a célpont +1 *szint hátrányt* kap. A hatás többször is megvásárolható.

Kábulat (3 SM): a célpont *Kábult* lesz.

Bénulás (4 SM): a célpont *Cselekvőképtelen* lesz.

Érzéketlenség (3 SM): a célpont egyik érzékszerve használhatatlanná válik. A hatás többször is megvásárolható.

Ichor-allergia (2 SM): a célpont k5 ÉP-t sebződik, ha cselekedeteire Ichort költ.

Lepel

Feltétel: Halál 1

Nehézség: 0

Varázslás ideje: kiegészítő cselekedet

Növelhető hatások: időtartam, célpontok száma, ME

1 célpont túlvilági érzékszervek számára láthatatlanná válik mindenki számára, akinek ME-je kevesebb, mint 1. A hatás időtartama **1 perc**. Amennyiben egy célpont bármi módon kapcsolatot létesít az őt túlvilági érzékekkel kereső lénnel - pl. megtámadja, varázslat célpontjává teszi, megszólítja stb.... - kikerül a varázslat hatása alól.

A halál érintése

Feltétel: Halál 1

Nehézség: 0

Varázslás ideje: kiegészítő cselekedet

Növelhető hatások: időtartam, célpontok száma, sebzés mértéke

1 célpont személy vagy tárgy érintése nyomán nekrotizáció egyértelmű jelei jelennek meg a következő **1 kör** során. A célpont érintése **1*k10** sebzést okoz élőlényeknek, kötelező ÉP veszteséssel.

Enyészet

Feltétel: Halál 5

Nehézség: 0

Varázslás ideje: főcselekedet

Növelhető hatások: célpontok száma

1 célpont, ha a varázsló kifizeti ME-jét, **1 ÉP-t** veszít.

Sorvasztás

Feltétel: Halál 10, Természet 5

Nehézség: 0

Varázslás ideje: teljes kör

Növelhető hatások: időtartam, terület mérete, hátrány

Célpont, maximum **10 méter** átmérőjű területen elpusztulnak a növények. A fűfélék pár másodperc alatt elsorvadnak, 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 +1 *szint hátrányba* kerülnek. Minden további szint hátrány 2 SM-be kerül. Komolyabb sérülést csak hosszabb tartózkodással szerezhetnek, méghozzá 10 percenként 1 ÉP-t sérülnek. A varázslat időtartama **1 óra**.

Holtbeszéd

Feltétel: Halál 5

Nehézség: 0

Varázslás ideje: teljes kör

Növelhető hatások: időtartam, célpontok száma, halál óta eltelt idő

1 célpont, lélekkel rendelkező személy lehet, aki kevesebb mint **1 órája** halt meg, lelke **1 percre** a testhez láncolva marad, és amennyiben beszédképző szerveinek állapota ezt lehetővé teszi, beszélni is képes, de másra nem.

Reanimáció

Feltétel: Halál 10, Élet 5

Nehézség: 0

Varázslás ideje: teljes kör

Növelhető hatások: időtartam, célpontok száma

A varázslat feltétele, hogy a varázsló lásson, vagy más módon érzékeljen egy holttestet. 1 holttest mozogni kezd és követi a varázsló egyszerűbb utasításait, a lehető legközvetlenebb módon, függetlenül az akadályoktól és veszélyektől, a következő 1 órában. A reanimált holttestek immúnisak az érzelem és gondolat mágiára, és amennyiben nem kapnak feladatot a létrehozójuktól mozdulatlanok válnak.

Rothadás

Feltétel: Halál 15

Nehézség: 0

Varázslás ideje: kiegészítő cselekedet

Növelhető hatások: célpontok száma, körönkénti Ép veszteség

1 célpont, ha a varázsló kifizeti ME-jét, teste gyors rothadásnak indul és veszít körönként 1 Ép-t 1 körön keresztül.

Szemet szemért

Feltétel: Halál 15

Nehézség: 0

Varázslás ideje: reakcióként használható kiegészítő cselekedet

Növelhető hatások: célpontok száma

A varázslatot csak közvetlenül az után lehet alkalmazni, hogy 1 célpont Ép-t sebződik. A sérülést okozó karakter, ha a varázsló kifizeti ME-jét, ugyanennyi Ép-t sebződik.

Visszaszólítás

Feltétel: Halál 20, Sík 5

Nehézség: 0

Varázslás ideje: 1 perc

Növelhető hatások: eltelt idő, időtartam, célpontok száma, Ép-k

A varázslat célpontja olyan holttest lehet, amely kevesebb mint 1 napja halt meg. A lélek visszaszáll a testbe 1 órára. A lélek továbbra is szabad akarattal rendelkezik. A visszaszólított testnek 10 Ép-je van, de biológiai funkciói nem indulnak újra, így nem gyógyul és mágiával sem gyógyítható. További SM-ek elköltésével a visszaszólított test Ép-inek száma növelhető, még hozzá 1 SM-ért +2-vel.

Ösztönös élőholt teremtése

Feltétel: Halál 20, Élet 5, Érzelem 5

Nehézség: -2 SM

Varázslás ideje: teljes kör

Növelhető hatások: időtartam, élőholtak száma

A varázslat létrehozásához holttestre van szükség. A varázslat létrehoz 1 ösztönös élőholtat 1 órára, amely cselekedeteit egyetlen meghatározó érzelemmintázat irányítja. Ezt az érzelemmintázatot és annak tárgyát a varázsló határozza meg. pl. a legyőzhetetlen éhség irányulhat egyetlen célpont, célpontok egy könnyen körül határolható csoportja (hiszen az élőholtaknak 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.

Méregféreg

Feltétel: Halál 20, Természet 10

Nehézség: 0

Varázslás ideje: teljes kör

Növelhető hatások: időtartam, homunkuluszok száma, támadások száma

A varázsló létrehoz 1 homunkuluszt, aminek leghosszabb dimenziója a hüvelyk és a tenyér közé esik, és kinézete tetszőleges. A lény megérti 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 70, KT: 60, VM: 0, Ép: 6, Mozgás 15, Lopózás 50. 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, vagy 1 nap után elpusztul.

Kiszakítás

Feltétel: Halál 30

Nehézség: 0

Varázslás ideje: teljes kör

Növelhető hatások: célpontok száma

1 célpont lelke, ha a varázsló lelke kifizeti ME-jét, kiszakad a testéből 1 körre. 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.

A halál birtoka

Feltétel: Halál 25

Nehézség: 0

Varázslás ideje: 1 óra

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

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

Elmulás

Feltétel: Halál 25, Természet 10

Nehézség: 0-ME

Varázslás ideje: főcselekedet

Növelhető hatások: célpontok száma, naponkénti Ép veszteség (max. 4), időtartam

1 célpont, ha a varázsló kifizeti ME-jét, a következő naptól kezdődően naponta 1 Ép-t veszít 1*k5 napig. Ez idő alatt a célpontra irányuló Életmágiák (-3 SM) módosítót kapnak Nehézségükre, és a célpont 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.

Öncsonkítás

Feltétel: Halál 25, Élet 20

Nehézség: -2 SM

Varázslás ideje: reakcióként is használható főcselekedet

Növelhető hatások: célpontok száma, gyógyítás (és sebzés) mértéke

A varázslat célpontja csak olyan személy lehet, aki a varázslat létrehozását megelőző körben Ép veszteséggel járó sérülést szenvedett. 1 célpont 1 Ép-t gyógyul, míg a sérülést eredetileg okozó karakter - amennyiben amennyiben a varázsló kifizeti ME-jét - ugyanennyit sebződik. Ha a varázsló nem fizeti ki a sebzést okozó karakter ME-jét, akkor a karakter annyiszor k5 Sérülést halmost fel, ahány Ép-t a varázsló a célponton gyógyított.

Tudatos élőholt teremtmése

Feltétel: Halál 35, Élet 20, Érzelem 10, Gondolat 10

Nehézség: -4 SM

Varázslás ideje: teljes kör

Növelhető hatások: erősség, időtartam, élőholtak száma

A varázslat létrehozásához holttestre van szükség. A varázslat létrehoz 1 komplex gondolati és érzelmvilággal rendelkező tudatos élőholtat 1 órára. Bár az élőholt átlagos intelligenciával rendelkezik, de nincs lelke, sem emlékei 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.

Átok

Feltétel: Halál 35, Gondolat 30, Élet 10

Nehézség: -2 SM

Varázslás ideje: teljes kör

Költség: 1 Ichor

Növelhető hatások: célpontok száma, hatások száma

1 célpont karakter, ha a varázsló kifizeti ME-jét, választhat a következő hatások közül 1-et: egyik tulajdonsága -10-zel csökken, vagy egy ismerete vagy szakértelme -20-szal, esetleg egy cselekedet, illetve varázslat alkalmazása büntethető k10 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!" Íjak szakértelem csökkenését okozza.

Lélekpusztítás

Feltétel: Halál 40

Nehézség: -4 SM

Varázslás ideje: 1 óra

Költség: 1 Ichor

Növelhető hatások: célpontok száma

1 célpont holttesthez tartozó, vagy egyéb helyhez kötődő lélek, amennyiben még nem foglalta el helyét a túlvilágon elpusztul, ha a varázsló kifizeti az ME-jét.

Lélekkel rendelkező élőholt teremtmése

Feltétel: Halál 50, Gondolat 30, Érzelem 30, Élet 30

Nehézség: -6 SM

Varázslás ideje: 1 perc

Költség: 1 Ichor

Növelhető hatások: időtartam, élőholtak száma

A varázslat létrehozásához holttestre van szükség. 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 1 komplex gondolati és érzelmvilággal rendelkező élőholtat 1 órára. Az élőholt rendelkezni fog az elhunyt lélek emlékeivel és ismereteivel. A varázslatnak a lelkek megpróbálhatnak ellenállni, ebben az esetben a varázslónak a lélek ME-jét is ki kell fizetnie. A lélekkel rendelkező élőholt fizikai tulajdonságai a holttest állapotától függenek, de az át-

lagos lélekkel rendelkező élőholt értékei a könyv végén megtalálhatók.

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.

Kitekintés

Feltétel: Sík 1

Nehézség: 0

Varázslás ideje: teljes kör

Növelhető hatások: célpontok száma, időtartam

1 célpont 1 körre képessé válik arra, hogy szemeit egy Fariával érintkező külső síkra, vagy az aetherre nyissa.

Kámfor

Feltétel: Sík 5

Nehézség: 0

Varázslás ideje: reakcióként is használható kiegészítő cselekedet

Növelhető hatások: célpontok száma

1 célpont, ha a varázsló kifizeti ME-jét, 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.

Nyílás

Feltétel: Sík 5

Nehézség: 0

Varázslás ideje: teljes kör

Növelhető hatások: időtartam, nyílások száma

1, nagyjából ember méretű nyílás nyílik a Fariával érintkező külső síkra, vagy együttállás hiányában az aetherre 1 percre. A nyíláson bárki keresztülléphet, illetve azon keresztül az aether Fariára ömlik. Az aether egy pillanat alatt megszünteti a varázslatot és elemésztí a nyílás környezetét, majd az időtartam végéig a Nyílás helyén halálos ködként fodrozódik. Az aetherrel érintkező élőlények k6 Ép-t sebződnek.

Aetherszivárgás

Feltétel: Sík 10

Nehézség: 0

Varázslás ideje: teljes kör

Növelhető hatások: időtartam, terület mérete, varázslatok Nehézsége

Célpont **10** méteres területre elkezdi beszívárogni az aether. A területen tartózkodó élőlények a következő **1** órában körönként 1 Ép-t sebződnek, valamint a területen létrehozott vagy azt célzó varázslatok nehézsége **-1 SM**-mel nő. A területen már aktív varázslatok k5 kör múlva megszűnnek, az ereklyék pedig k10 kör múlva kómába zuhannak.

Riasztás

Feltétel: Sík 10, Természet 5

Nehézség: 0

Varázslás ideje: teljes kör

Növelhető hatások: időtartam, terület mérete, célpontok száma, események száma

A varázsló kijelöl egy **10** méter átmérőjű területet és meghatároz **1** eseményt (egy ember hozzáér az ajtóhoz, napfény éri az asztal közepére helyezett érmét). Amennyiben az esemény a kijelölt területen **1** napon belül megtörténik, a varázslat **1** célpontja, ha elsődleges érzékszervével érzékeli a területet, 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 nem).

Kitaszítás

Feltétel: Sík 20

Nehézség: 0

Varázslás ideje: teljes kör

Növelhető hatások: célpontok száma, mérete, időtartam

1 célpont karakter, ha a varázsló kifizeti ME-jét, vagy maximum **2** méter átmérőjű tárgy kilöködik Fariáról. Együttállások alkalmával a célpont a külső síkra kerül és a varázslat időtartama végleges. Egyébként a varázslat időtartama **1 kör**. Az aetherben úszva a célpont nem képes varázsolni és körönként 1 Ép-t veszít.

Kapu

Feltétel: Sík 25

Nehézség: -3 SM

Varázslás ideje: 1 óra

Költség: 1 Ichor

Növelhető hatások: nincs

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.

Aetherfertőzés

Feltétel: Sík 20, Meta 5, Élet 5

Nehézség: -3 SM

Varázslás ideje: teljes kör

Költség: 1 Ichor

Növelhető hatások: időtartam, terület mérete

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

Szeánsz

Feltétel: Sík 20, Halál 20, Fény 5, Hang 5

Nehézség: 0

Varázslás ideje: teljes kör

Növelhető hatások: időtartam, célpontok száma

1 célpont holttesthez vagy maradványhoz kötődő lélek szellemalakban megidéződik a varázsló előtt **1** percre. A szellem képes beszélni, de mást nem cselekedhet.

Légiesség

Feltétel: Sík 25, Természet 10

Nehézség: -1 SM

Varázslás ideje: reakcióként is használható kiegészítő cselekedet

Növelhető hatások: időtartam, célpontok száma

1 célpont elmosódottá, légiessé válik **1 körre**. Fizikailag nem lehet rá hatni, és csak érzelem és gondolatmágia célpontja lehet. Sikeres Lelkierő+Önkontroll (0) próbával képes „keresztülhatolni” tárgyakon vagy akár személyeken is, bár amikor így tesz másodpercenként k5 Ép-t sebződik. Egy lesújtó penge vagy testén átszűrő lövedék ugyanakkor gyorsan múló fájdalomon kívül nem jár más hatással a számára.

Aetherbe fojtás

Feltétel: Sík 25

Nehézség: -3 SM

Varázslás ideje: reakcióként is használható kiegészítő cselekedet

Növelhető hatások: célpontok száma

A varázslat együttállások alkalmával nem használható. **1** célpont varázslat megszakad. Ha a varázslat egy élőlényen fejtette ki hatását, úgy ő is a varázslat célpontja lesz és k6 Ép-t sebződik, valamint elveszít 1 akt. Ichort.

Túlvilági penge

Feltétel: Sík 15, Meta 10

Nehézség: 0

Varázslás ideje: kieg. cselekedet

Növelhető hatások: időtartam, célpontok száma

1 célpont személy kezében egy aetherből és ichorból szőtt vibráló kard anyagiasul **1 körre**. A kard egyenes, kétélű, sötétkék fegyver. A kardot eltörni, a célpont kezéből kiutni nem lehet. A fegyver harcértékei (KT: 20 VM: 0 Sebzés: 2*k10, kötelező Ép vesztes). A Túlvilági penge használatához a célpontok bármely közelharc fegyveres szakértelmüket használhatják.

Határ

Feltétel: Sík 30

Nehézség: -2 SM

Varázslás ideje: teljes kör

Növelhető hatások: időtartam, terület mérete, módosító

Célpont **10** méter átmérőjű területen **1 órára** a Nyílás, Kámfor, vagy Kapu varázslatok nehézségéhez (-1 SM) módosító járul.

Börtön

Feltétel: Sík 35

Nehézség: -3 SM

Varázslás ideje: teljes kör

Növelhető hatások: időtartam, terület mérete, próba nehézsége

Célpont, **10** méter átmérőjű terület **1 órán** keresztül határain élőlények csak sikeres Lelkierő+Önkontroll (0) próbával képesek áthaladni. A próba nehézsége **1 SM**-ért ugyanennyivel nő. A terület határain átlépők k5 Ép-t sebződnek. A terület határait szintelen, halovány derengés jelzi.

Aetheresszencia készítése

Feltétel: Sík 25, Meta 15, Tárgy 10

Nehézség: -3 SM

Varázslás ideje: 1 óra

Költség: 1 Ichor

Növelhető hatások: 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 **1*k5** Ép-t sebződik és ugyanennyi napig képtelen lesz varázsolni és képességekre Ichort költeni.

Vérmező

Feltétel: Sík 30, Halál 15, Természet 10

Nehézség: -3 SM

Varázslás ideje: felrajzolás ideje

Növelhető hatások: időtartam, terület mérete, körönkénti sebzés (max. 4 Ép/kör)

A varázslat megjelöl egy **10** méter átmérőjű területet és kiválaszt egy élőlényfajtát (ember, medve, démon stb.). A faj tagjai a területen a következő **1 nap** során körönként **1 Ép**-t veszítenek, a varázslat létrehozóját kivéve.

Kifakítás

Feltétel: Sík 40, Természet 20

Nehézség: -5 SM

Varázslás ideje: teljes kör

Növelhető hatások: időtartam, terület mérete

Célpont **10** méter átmérőjű területen elmosódottá, légiessé válnak az élőlények, tárgyak, anyagok **1 percre**. 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+Önkontroll (0) próbával lehetséges. A próba nehézsége **1 SM**-ért ugyanennyivel nő. A területről határát átlépők k5 Ép-t sebződnek.

Entrópia

Feltétel: Sík 30, Halál 15

Nehézség: -5 SM

Varázslás ideje: teljes kör

Növelhető hatások: terület mérete, sebzés

Célpont **10** méteres területen az élőlények **1*k5** Ép-t sebződnek, a tárgyak állapota látványosan leromlik, minden látványosan elgyengül, elmállik, elrothad. A varázslat alkalmazásakor a *felhalmozott Romlás* értéke 10-zel nő.

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 hozza gyűrni a célpont mágiaellenállását.

A puszta 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 feltétlen vannak jelen a pillanatnyi érzelmei között, de nem kell neki sok környezeti ráhatás, hogy megjelenjenek.

Empátia

Feltétel: Érzelem 1

Nehézség: 0

Varázslás ideje: kieg. cselekedet

Növelhető hatások: célpontok száma, próba bónusz

A varázsló tisztában lesz 1 célpont főbb tudatos érzelmeivel, ha kifizeti a célpont ME-jét, de azok tárgyával, céljával nem. A célpont ellen irányuló Meggyőzés és Megfélemlítés próbáihoz (+1 SM)-t adhat az adott napon.

Érzelmek kioltása

Feltétel: Érzelem 5

Nehézség: 0

Varázslás ideje: főcselekedet

Növelhető hatások: időtartam, célpontok száma, érzelmek száma

1 célpont személy, ha a varázsló kifizeti ME-jét, 1 órára képtelen lesz 1 kiválasztott érzelmre.

Érzelmek átirányítása

Feltétel: Érzelem 10

Nehézség: 0

Varázslás ideje: főcselekedet

Növelhető hatások: időtartam, célpontok száma,

Érzelmek száma

1 célpont személy, ha a varázsló kifizeti ME-jét, 1 tudatos érzelmének célja vagy oka megváltozik 1 órára.

Fájdalomcsillapítás

Feltétel: Érzelem 5, Élet 5

Nehézség: 0

Varázslás ideje: kieg. cselekedet

Növelhető hatások: célpontok száma, gyógyulás

1 célpont felhalmozott Sérüléseinek száma 1*k10-tel csökken.

Érzelmek keltése

Feltétel: Érzelem 10

Nehézség: 0

Varázslás ideje: főcselekedet

Növelhető hatások: időtartam, célpontok száma, keltett érzelmek száma

1 célpont személyen, amennyiben a varázsló kifizeti ME-jét, eluralkodik 1 alapvető érzelm 1 percre.

Kínokozás

Feltétel: Érzelem 10, Halál 5

Nehézség: 0

Varázslás ideje: kieg. cselekedet

Növelhető hatások: célpontok száma, Sérülés, hátrány időtartama

1 célpont karakter, ha a varázsló kifizeti ME-jét, 1*k10 Sérülést halmoz fel. Minden 10, így felhalmozott Sérülés után a célpont 1 körre +1 szint hátrányba kerül.

Érzelemmintázat átirányítása

Feltétel: Érzelem 15

Nehézség: 0

Varázslás ideje: főcselekedet

Növelhető hatások: időtartam, célpontok száma, érzelemmintázatok

1 célpont személy, ha a varázsló kifizeti ME-jét, 1 tárgghoz, személyhez, fogalomhoz, stb. fűződő érzelemmintázatának célja vagy oka megváltoztatható 1 percre.

Analízis

Feltétel: Érzelem 15, Gondolat 10

Nehézség: 0

Időtartam: pillanat

Növelhető hatások: célpontok száma

A varázsló részletes képet kap 1 célpont élőlény alapvető személyiségéről, legfontosabb motivációiról, illetve, hogy rendelkezik-e valamilyen pszichés jellegű patológi-

ával, ha kifizeti a célpont ME-jét. A varázslattal egyszerűs mind az is felderíthető, hogy a célpontra hatott-e élete során bármikor Érzelem vagy Gondolat mágia.

Meggyőzés

Feltétel: Érzelem 15

Nehézség: 0

Varázslás ideje: szabad csel.

Növelhető hatások: időtartam, célpontok, erősség

A következő **1 körben 1** célpont szavait a hallgatóság minden tagja, akinek ME-je kevesebb, mint **1**, 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

Feltétel: Érzelem 20

Nehézség: -5 SM

Varázslás ideje: 1 perc

Költség: 1 Ichor

Növelhető hatások: célpontok száma

1 célpontra ható Érzelemirtás, Jellemtorzítás vagy Jellem meghatározása varázslatok megszűnnek.

Érzelemmintázat alkotása

Feltétel: Érzelem 25

Nehézség: 0

Varázslat ideje: főcselekedet

Növelhető hatások: időtartam, célpontok száma, érintett fogalmak, érzelemmintázatok

1 célpont személyben, ha a varázsló kifizeti ME-jét, máigikusan elültethető **1** érzelemmintázat **1** tárggyal, fogalommal, személlyel stb. kapcsolatban **1** órára. A varázsló szabadon eldöntheti, hogy ez az érzelemmintázat mennyire legyen meghatározó a célpont elméjében, a paszszív, tudatalatti érzésektől kezdve az egyedülálló mozgatórugóig.

A szív szava

Feltétel: Érzelem 15, Meta 5

Nehézség: 0

Varázslás ideje: kieg. cselekedet

Növelhető hatások: időtartam, célpontok száma, módosító mértéke

1 célpont karakter ellen irányuló Gondolattmágikus varázslatok nehézségéhez (**-1 SM**) módosító járul a következő **1** órában.

Érzelemmentesség

Feltétel: Érzelem 30

Nehézség: -1 SM

Varázslás ideje: főcselekedet

Növelhető hatások: időtartam, célpontok száma

1 célpont személy, amennyiben a varázsló kifizeti ME-jét, érzelemmentessé válik **1** percre. A célpont minden motivációját elveszíti, az önvédelmen és az önfenntartáson kívül más nem fogja cselekvésre bírni. A kellő erélyességgel adott utasításokat - játéktechnikailag ez sikeres Erőnlét+Megfélemlítés (0) próbát jelent - végrehajtja legjobb tudása szerint, de sietség nélkül, és csak akkor, ha ez őt nem sodorja veszélybe.

Érzelemirtás

Feltétel: Érzelem 35

Nehézség: -5 SM

Varázslás ideje: 1 perc

Költség: 1 Ichor

Időtartam: végleges

Növelhető hatások: célpontok száma, érzelmek száma

1 célpont, amennyiben a varázsló kifizeti ME-jét, képtelenné válik arra, hogy **1** kiválasztott érzelmet átérezzen. A varázslat hatása végleges.

Jellemtorzítás

Feltétel: Érzelem 40

Nehézség: -7 SM

Varázslás ideje: 1 perc

Költség: 1 Ichor

Növelhető hatások: célpontok száma

1 célpont jelleme megváltozik, amennyiben a varázsló kifizeti az ME-jét. 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. A célpont érzelemmintázatai is átírhatóak. A varázslat hatása végleges.

Gondolatomágia

A gondolatok általában rövid életű, egymástól elkülöníthető mentális megjelenítései a minket körülvevő világnak. A gondolatomágusok 4 fajta gondolatot különböztetnek meg egymástól: az ötletet, az emléket, az érzéket és a tudatos gondolatot. Gondolatomágia segítségével ezeket lehet kiolvasni, kitörölni vagy éppen elültetni.

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, amelyeken 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

Feltétel: Gondolat 1

Nehézség: 10-ME

Varázslás ideje: főcselekedet

Növelhető hatások: időtartam, célpontok száma

A varázsló kiolvashatja **1 célpont** elméjéből **1 percen** keresztül, hogy mit érzékel, illetve azt hogyan értelmezi.

Dekoncentráció

Feltétel: Gondolat 1

Nehézség: 0-ME

Varázslat ideje: főcselekedet

Növelhető hatások: időtartam, célpontok száma

1 célpont 1 körig képtelen fókuszálni, koncentrálni és **1 szint hátrányba** kerül.

Gondolatolvasás

Feltétel: Gondolat 5

Nehézség: 0-ME

Varázslás ideje: főcselekedet

Növelhető hatások: időtartam, célpontok száma

A varázsló **1 percen** keresztül olvashatja **1 célpont** tudatos gondolatait.

Emlékolvasás

Feltétel: Gondolat 5

Nehézség: 0

Varázslás ideje: teljes kör

Növelhető hatások: célpontok száma, témák száma

A varázsló által kiválasztott személy kiolvashatja **1 célpont** elméjéből az emlékeit **1 témával** kapcsolatban, ha a varázsló kifizeti ME-jét. 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.

Érzék kikapcsolása

Feltétel: Gondolat 10

Nehézség: 0

Varázslás ideje: főcselekedet

Növelhető hatások: időtartam, célpontok és érzékek száma

A varázslat kikapcsolja a **1 célpont 1 érzékszervét 1 percre**, ha a varázsló kifizeti a célpontok ME-jét.

Mentális kommunikáció

Feltétel: Gondolat 10

Nehézség: 0

Varázslás ideje: főcselekedet

Növelhető hatások: időtartam, célpontok száma

2 célpont, ha a varázsló kifizeti ME-jüket, folyamatosan egymás gondolatait **1 percen** keresztül és egyben új gondolatokat ültetnek el egymás a fejében - bár a célpontok tisztában van vele, hogy ezek nem az ő gondolatai, még ha azt nem is feltétlen tudja, honnan származnak.

Acélos elme

Feltétel: Gondolat 10

Nehézség: -3 SM

Varázslás ideje: főcselekedet

Növelhető hatások: időtartam, célpontok, ME bónusz

1 célpont karakter **-1 ME-t** kap **1 percre**. Egy karakter egyszerre csak egy Acélos elme hatása alatt állhat.

Mentális észlelhetetlenség

Feltétel: Gondolat 15

Nehézség: 0

Varázslás ideje: kieg. cselekedet

Növelhető hatások: időtartam, célpontok száma,

érzékek száma, elrejtett dolgok száma

1 célpont, ha a varázsló kifizeti ME-jét, **1 érzékszervével** nem képes érzékelni **1**, a varázsló által kiválasztott dolgot - pl. egy tárgyat, személyt, de akár egy hegyet sem **1 percen** keresztül.

Tervek feltérképezése

Feltétel: Gondolat 15

Nehézség: 0

Varázslat ideje: főcselekedet

Növelhető hatások: célpontok száma, kérdések száma

A varázsló feltehet **1 kérdést 1 célpont** terveire vonatkozóan, ha kifizeti a célpont ME-jét, még akkor is, ezek csak homályos, tudatalatti célok és tervek. Tisztában lesz azzal is, hogy a közelmúltban a célpont megfontolta-e ezeket a célokat és terveket tudatosan.

Hamis érzékelés

Feltétel: Gondolat 20

Nehézség: -1 SM

Varázslás ideje: 1 kör

Növelhető hatások: időtartam, célpontok száma, érzékek száma

1 célpont, ha a varázsló kifizeti ME-jét, **1 érzékszervével 1 percig** valami olyat fog észlelni, ami valójában nincs. Hogy mit, azt a varázsló határozza meg.

Felejtés

Feltétel: Gondolat 20

Nehézség: -2 SM

Varázslás ideje: teljes kör

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

A varázslattal időlegesen kitörölhető **1 célpont** elméjéből, ha a varázsló kifizeti a célpont ME-jét, **1 jól körül** határolható, maximum **1 nap** hosszú emlék **1 napra**.

Elme helyreállítása

Feltétel: Gondolat 30

Nehézség: -2 SM

Varázslás ideje: 1 perc

Költség: 1 Ichor

Növelhető hatások: célpontok száma

A varázslat megszünteti **1 célpont** elméjére ható külső befolyásolásból származó hatásokat, ha a varázsló kifizeti a célpont ME-jét.

Tabu

Feltétel: Gondolat 30

Nehézség: -3 SM

Varázslás ideje: teljes kör

Növelhető hatások: időtartam, célpontok száma, tabuk száma

1 célpont, ha a varázsló kifizeti ME-jét, képtelen lesz rá, hogy **1 kiválasztott dologra** gondoljon **1 órán** keresztül. A tabu tárgyát jelentő gondolatokkal kapcsolatban képtelen cselekedni és kommunikálni. A varázslat nem írja felül a célpont ösztönös önvédelmi reflexét.

Ötletek nélkül

Feltétel: Gondolat 30

Nehézség: -4 SM

Varázslás ideje: teljes kör

Növelhető hatások: időtartam, célpontok száma

1 célpont elméjéből, ha a varázsló kifizeti ME-jét, kitörölődnek jövőbeli tervei **1 napra**, és az időtartam alatt nem is képes újabbakkal előállni. Koherens tervek és ötletek nélkül a célpont csak reakciókra képes és részletes utasítások végrehajtására.

Amnézia

Feltétel: Gondolat 30

Nehézség: -3 SM

Varázslás ideje: 1 kör

Költség: 1 Ichor

Növelhető hatások: időtartam, célpontok

1 célpont, ha a varázsló kifizeti ME-jét, az összes emlékét elveszíti **1 napra**. Próbáihoz nem használhatja ismereteit, szakértelmeit. Nem képes varázslatokat létrehozni sem.

Sorsfordulat

Feltétel: Gondolat 30, Meta 20, Sík 20

Nehézség: -5 SM

Varázslás ideje: változó

Költség: 1 Ichor

Növelhető hatások: célpontok száma, belefoglalt varázslatok száma

A varázsló a Sorsfordulat létrehozásával együtt **1 másik, 1 célpont**, ha a varázsló kifizeti ME-jét, személyt célzó varázslatot is létrehoz, azt mintegy belefoglalja a Sorsfordulatba. Ehhez a másik varázslat költségét is ki kell fizetnie, és próbát kell dobnia. A belefoglalt 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 belefoglalt varázslat időtartama addig tart, amíg a feltétel be nem teljesedik. A Sorsfordulat varázslási ideje megegyezik a belefoglalt varázslat varázslási idejével, de minimum egy teljes kör.

Hamis emlék

Feltétel: Gondolat 35

Nehézség: -3 SM

Varázslás ideje: 1 kör

Költség: 1 Ichor

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

A varázslattal elültethető **1 maximum 1 nap** terjedelmű, jól körül határolható, és könnyen felidézhető emlék **1 célpont** elméjében **1 napig**, ha a varázsló kifizeti ME-jét.

Sugallat

Feltétel: Gondolat 40

Nehézség: -3 SM

Varázslás ideje: főcselekedet

Költség: 1 Ichor

Növelhető hatások: időtartam, sugalmazott gondolatok száma, célpontok száma, módosító

A varázslat elültet **1 célpont** elméjében, ha a varázsló kifizeti ME-jét, **1 gondolatot 1 órára**. 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 ug-rani igen), vagy esetleg önmaga bántalmazására irányul, a célpont sikeres Lelkierő+Önkontroll (0) mentőpró-bával képes megtagadni a cselekedet végrehajtását. A mentőpróba célszáma **1 SM-ért (-1 SM)-mel** csökken.

Inspiráció

Feltétel: Gondolat 40

Nehézség: -4 SM

Varázslás ideje: 1 perc

Költség: 1 Ichor

Növelhető hatások: időtartam, inspirált tervek száma, célpontok száma

A varázslat elültet **1 tervet** vagy ötletet **1 célpont** elméjében, ha a varázsló kifizeti ME-jét, **1 hónapra**. Az

elültetett tervet a varázsló tetszőleges alapossággal határozhatja meg, és a varázslat hatóideje alatt a célpont folyamatos késztetést fog érezni arra, hogy azt meg is valósítsa. A célpontnak minden nap Lelkierő+Önkontroll (0) próbát kell tennie, és ha elvétí az adott nap legalább felét annak kell szentelnie, hogy a tervet végrehajtsa, amennyiben ez lehetséges.

Fény-lény

Feltétel: Gondolat 40, Fény 15, Hang 10

Nehézség: -5 SM

Varázslás ideje: 2 kör

Költség: 1 Ichor

Növelhető hatások: időtartam, illúzió mérete, illúziók száma

A varázslat létrehoz 1 maximum 2 köbméteres, tetszőleges kinézetű, hang kiadására is képes illúziótestet 1 órára. Az illúziótesten egyedül a varázslat létrehozója képes átlátni. Ha a varázsló egy konkrét személy hangját próbálja meg leutánozni, ahhoz vagy ismernie kell a hangot korábban, vagy a varázslatot megelőzően legalább három körig tanulmányoznia kell azt. Ezt követően sikeres Karizma + Hangutánzás (0) próbával elérhető, hogy a teremtet hang hihetően utánozza a kívánt hangforrást.

A varázsló meghatározhat egy személyiséget, amelyet mintázhat saját magáról vagy, ha sikeres Intelligencia+Lélektan (0) 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 cellában tartózkodik stb.) és az illúzió legjobb képességei szerint megpróbál megfelelni ennek a feladatnak: az illúzió Karizmája, Intelligenciája és Lelkiereje annyi, mint a mintául szolgáló személy tulajdonságai, 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 eredeti célnak, vagy hogy legjobb tudása szerint segítse a varázslót.

Szemlélők sikeres Érzékelés (0) vagy ha gyanakodnak Érzékelés+Észlelés (0) próbával rájöhetnek, hogy egy illúzióval állnak szemben. A próba célszámát a mesélő megváltoztathatja, ha az illúziót létrehozó játékos részletes leírást tud adni az illúzió kinézetéről (-1 SM), és úgy ítéli meg, hogy a látvány az adott körülmények között hihető (-1 SM).

Helyettesítés

Feltétel: Gondolat 45

Nehézség: -4 SM

Varázslás ideje: 1 perc

Költség: 1 Ichor

Növelhető hatások: időtartam, emlékek száma, célpontok száma

A varázslat segítségével 1 célpont elméjében, ha a varázsló kifizeti ME-jét, felcserélhető 1 jól körül határolható dologgal - egy személy, egy helyszín, egy íz emléke - kapcsolatos összes emlék, egy a varázsló által meghatározott másik dologgal 1 napra.

Ösztönlény

Feltétel: Gondolat 50

Nehézség: -5 SM

Varázslás ideje: 1 perc

Költség: 1 Ichor

Növelhető hatások: időtartam, célpontok száma

1 célpont, ha a varázsló kifizeti ME-jét, összes tudatos gondolata, emléke és terve elérhetetlenné válik a számára, az ösztönei és az érzelmei irányítása alá kerül 1 hónapra. Próbáihoz nem használhatja ismereteit, szakértelmeit. 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-összeecsapva 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 veszteszt minden ötödik sebzésponthoz, az őstűz esetében már minden negyedik sebzésponthoz kötelező Ép veszteszt 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 belülre gyűjti a környezetben megtalálható elemi energiát, és lehetővé teszi számára, hogy ismét ősi, zabolátlan formájában tomboljon egy időre.

A négy elem mindegyikének egyedi tulajdonságai vannak, amelyek SM-ek elköltésével erősíthetők. Az ősföldön SM elköltése nélkül nagyjából 50 kg-nyi súlyt képes megtartani, amely minden extra SM elköltésével további 50 kg-mal nő. Ezzel párhuzamosan válik nehezebbé az ősföldből készült formákon való áthatolás. SM-ek elköltése nélkül ehhez sikeres Erőnlét+Atlétika (0) próbára van szükség, míg minden extra SM ugyanennyivel nehezíti a próbát.

Az őslég 2 métert taszít hátrafelé áldozatain, amely távolság minden SM elköltésével ugyanennyivel nő. Ennek az áldozatok Erőnlét+Atlétika (0) próbával tudnak ellenállni, amely a sikeresség mértékével csökkenti a távolságot. A mesélő az áldozat súlyának és méretének figyelembe vételével természetesen változtathat a taszítási távolságon.

Az ősvíz kisebb mértékben képes a föld és a levegő hatásainak utánzására: SM-ek elköltése nélkül 20 kg súlyt képes megtartani, áthatolni rajta pedig egy Erőnlét+Atlétika (+3 SM) próbát igényel. Az SM-ek elköltése a megtartott súlyt 20 kg-val növeli, a próbát pedig -1 SM-mel teszi nehezebbé. Az ősvízzel érintkező felületek csúszóssá válnak, és a következő 1 percben 1 SM-ért +1 szint hátrányt jár a felületeken végrehajtott mozgással járó próbákhoz. Pár környi érintkezést köve-

tően fagyási sérüléseket is okoz, és 10-SM kört követően jégréteget képez.

A őstűz 5-SM kör lángra lobbantja a gyúlékony anyagokat, ugyanennyi idő alatt felhevíti a fémeket és köveket, 10-SM kör alatt pedig meg is olvasztja őket.

Amennyiben a varázsló több elemi formát is létrehoz egy varázslattal és egy célpont több formáthoz is beleesik, a sebzések nem adódnak össze. Az elemi formák okozta Sérülések minden esetben kötelező Ép sebzéssel is járnak.

Robbanás

Feltétel: Elemek 1

Nehézség: 0

Varázslás ideje: főcselekedet

Növelhető hatások: sebzés, robbanások száma

1 tetszőleges epicentrumból kiindulva, a varázsló által kiválasztott őselem robbanásszerű energiával minden irányba kitör **1*k10** sebzést okozva. A robbanás mérete sebzésenként 1 méter minden irányban.

Lövedék

Feltétel: Elemek 1

Nehézség: 0

Varázslás ideje: főcselekedet

Növelhető hatások: sebzés, lövedékek száma, távolság

A varázsló a kezében formál meg **1**, alkarnyinál nem nagyobb formát, amelyet aztán nagy sebességgel útjára küld. A lövedék célpontja nem lehet messzebb **20** méternél, de a varázsló minden lövedéknek választhat másik célpontot. A lövedék célpontja **1*k5**-t Sérülést halmoz fel, kötelező Ép vesztesztel. 5 SM-ért a lövedék közvetlen Ép sebzést okoz.

Csóva

Feltétel: Elemek 5

Nehézség: 0

Varázslás ideje: főcselekedet

Növelhető hatások: sebzés, csóvák száma, módosító

1 kiválasztott epicentrumból kiindulva, a varázsló által kiválasztott őselem robbanásszerű energiával kitör a varázsló által választott irányba. A csóvák sebzése **1*k10**, hossza pedig szorzószámonként 2 méter, átmérője minden esetben fél méter. 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 (0) próbára van szükség. 1 SM-ért a kitéréspróba **(-1 SM)** módosítót kap. Ez a ki-

térés reakcióként végrehajtott kiegészítő cselekedetnek számít.

Elemi forma

Feltétel: Elemek 10

Nehézség: 0

Varázslás ideje: főcselekedet

Növelhető hatások: sebzés, időtartam, méret, formák száma

A varázsló egy tetszőleges helyen létrehoz **1** őselemi formát **1 körre**. A forma érintése **1*k10**-et sebez és leghosszabb dimenziója maximum **1 méter** lehet. A varázshasználó eldöntheti, hogy a forma egyhelyben álljon, vagy egyenes pályán haladjon körönként 30 méteres sebességgel az időtartam végéig, vagy amíg más varázslat ezen nem változtat.

Időtartam megváltoztatása

Feltétel: Elemek 10

Nehézség: 0

Varázslat ideje: főcselekedet

Növelhető hatások: célpontok száma, időtartam

1 célpont forma időtartama **1 körrel** hosszabb vagy rövidebb lesz. Egy másik varázshasználó által létrehozott forma időtartamának megváltoztatásához a célpont formát létrehozó varázsló ME-jét is ki kell fizetni.

Aura

Feltétel: Elemek 15

Nehézség: 0

Varázslat ideje: főcselekedet

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

1 célpont tárgy vagy élőlény egésze vagy része körül, pár milliméteres távolságot tartva, őselemi aura jön létre **1 körig**. Az aura másodlagos hatásai a célpontra nem fejtik ki hatásukat. Az aura sebzése **1*k10**. A célpont leghosszabb dimenziója maximum **1 méter** lehet. Az elemi aura együtt mozog a célponttal, de soha nem érintkezik vele.

Átformálás

Feltétel: Elemek 20

Nehézség: 0

Varázslat ideje: reakcióként végrehajtott kieg. cselekedet

Növelhető hatások: formák száma, méretváltozás, módosító

A varázshasználó **1 célpont** forma alakját tetszőlegesen megváltoztathatja. Az új alak leghosszabb dimen-

ziója maximum **1 méterrel** térhet el az előző alakétól. Ha az átformálás következtében egy karakter érintkezésbe lépne a formával megpróbálhat kitérni. Ehhez egy reakcióként végrehajtott kiegészítő cselekedetre és sikeres Ügyesség+Akrobatika (0) próbára van szüksége, amennyiben a harci helyzet erre lehetőséget ad. A próba nehézsége 1 SM-ért ugyanennyivel nő. Egy másik varázshasználó által létrehozott forma átformálásához a célpont formát létrehozó varázsló ME-jét is ki kell fizetni.

Forma mozgatása

Feltétel: Elemek 20

Nehézség: 0

Varázslat ideje: kieg. cselekedet

Növelhető hatások: formák száma, időtartam, módosító

A varázshasználó **1 célpont** formát tetszőleges útvonalon mozgathatja **1 körig**. A Forma maximum 30 métert tehet meg. A forma útjából kitérni egy reakcióként végrehajtott kiegészítő cselekedettel és sikeres Ügyesség+Akrobatika (0) próbával lehet. A próba nehézsége 1 SM-ért ugyanennyivel nő. Egy másik varázshasználó által létrehozott forma mozgatásához a célpont formát létrehozó varázsló ME-jét is ki kell fizetni.

Forma utasítása

Feltétel: Elemek 25

Nehézség: -3 SM

Varázslás ideje: főcselekedet

Növelhető hatások: időtartam, formák száma, módosító

A varázshasználó **1 célpont** forma számára meghatároz egy tetszőleges útvonalat. A forma **1 körig**, vagy a megszűnéséig a kijelölt útvonalon fog haladni, körönként 30 méter sebességgel. Ha a kijelölt útvonal végére ér, visszafordul, ugyanazt az útvonalat követve. A forma útjából kitérni egy reakcióként végrehajtott kiegészítő cselekedettel és sikeres Ügyesség+Akrobatika (0) próbával lehet. A próba nehézsége 1 SM-ért ugyanennyivel nő. Egy másik varázshasználó által létrehozott forma mozgatásához a célpont formát létrehozó varázsló ME-jét is ki kell fizetni.

Önműködő forma

Feltétel: Elemek 30, Gondolat 10

Nehézség: -3 SM

Varázslás ideje: főcselekedet

Költség: 1 Ichor

Növelhető hatások: időtartam, formák száma, forma KT

1 célpont forma számára kijelöl egy feladatot. Több forma esetén minden formának külön feladat adható. A meghatározott feladatnak egyértelműnek és azonnal végrehajthatónak kell lennie. Elfogadható feladat pl. a „támadd meg a lovagot”, vagy a „pajzsként védelmezz a nyilvesszőktől”, de a „találj rejtett útvonalat a palota belsejébe, észrevétlen juss be a trónterembe és öld meg a királyt” már túl komplikált. A forma **1 kör**ön keresztül megpróbálja végrehajtani a feladatot. Ezalatt a forma sebessége körönként 30 méter, repülni is képes, és alakját szabadon változtatja. Amennyiben a feladat részét képezi egy karakter megtámadása a forma KT-je 50, amely **1 SM**-ért +10-zel növelhető. Egy másik varázshasználó által létrehozott forma mozgatásához a célpont formát létrehozó varázsló ME-jét is ki kell fizetni.

Transzmutáció

A transzmutáció a szervetlen 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 kategóriájába 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 állaga 1 kategóriát romlik ennek hatására.

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 feltüntetünk néhány tipikusnak gondolt alkalmazást.

Tárgy átalakítása

Feltétel: Transzmutáció 1

Nehézség: 0

Varázslás ideje: teljes kör

Növelhető hatások: időtartam, tárgyak száma és súlya

1 célpont max. **1 kg** súlyú tárgy átváltoztatható egy másik, vele azonos kategóriába tartozó, homogén anyagból formált, ugyanolyan alakú tárggyá, vagy esetleg megváltoztatható a tárgy halmazállapota **1 percig**. A varázslattal például egy acélkard rézzé alakítható. A varázslat segítségével tárgyak törékenyebbé vagy strapabíróbbá tehetők. 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. A folyékony vagy gáz halmazállapotú tárgyak ezentúl átjárhatóvá válnak, bár a folyékony tárgyon való áthaladás lassú és erőfeszítést igényel. A folyékonyra tett asztalra zuhanni jóval kevésbé fájdalmas.

Kéreg

Feltétel: Transzmutáció 5, Élet 1

Nehézség: 0

Varázslás ideje: teljes kör

Növelhető hatások: időtartam, célpontok száma, Vért bónusz

1 célpont bőre megkeményedik, kéregszerű merevvértként ölelve őt körül és **+1 Vért**-et biztosít **1 percig**. A Kéreg Súlya +1 minden 3 Vért után (lefelé kerekítve).

Anyag átalakítása

Feltétel: Transzmutáció 1

Nehézség: 0

Varázslás ideje: teljes kör

Növelhető hatások: időtartam, anyag súlya

Célpont max. **1 kg** súlyú anyag átváltoztatható egy vele

azonos kategóriába tartozó másik anyaggá **1 percre**. Az átalakított anyagnak nem kell egyetlen tárgyban találhatónak lennie, és az sem szükséges, hogy egy tárgy teljes súlyát az átalakított anyag töltse ki. Lehetséges pl. egy várfal egyetlen, viszonylag apróbb szakaszának átalakítása, kőből üveggé változtatása, vagy éppen elgázosítása.

Sűrített levegő

Feltétel: Transzmutáció 5

Nehézség: 0

Varázslás ideje: reakcióként is használható kiegészékedet

Növelhető hatások: terület mérete, módosító, területek száma, sebzés csökkentés

A varázslat egy röpke pillanatra összesűríti a levegőt, megnöveli a légellenállást **1**, maximum **1 köbméternyi** területen. A területen tartózkodó személyek megérzik, 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 **(-1 SM)** módosítót kapnak támadás próbáikra a lövedékek sebzése pedig **-2**-vel csökken.

Tárgy nemesítés/aljasítás

Feltétel: Transzmutáció 10

Nehézség: 0

Varázslás ideje: teljes kör

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

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

Anyag nemesítés/aljasítás

Feltétel: Transzmutáció 15

Nehézség: 0

Varázslás ideje: 1 perc

Növelhető hatások: időtartam, anyag súlya, kategóriakülönbség mértéke

1 célpont max. **1 kg** súlyú anyag átváltoztatható egy másik, tőle maximum **1** kategóriával különböző anyaggá annak tetszőleges halmazállapotában **1 percre**. Az átalakított anyagnak nem kell egyetlen tárgyban találhatónak lennie, és az sem szükséges, hogy egy tárgy teljes

súlyát az átalakított anyag töltse ki. Lehetséges pl. egy apró földhányás drágakő-fedezékké változtatása, amely így szinte bármitől képes megvédeni a mögé behúzódó varázslót.

Tárgypusztítás

Feltétel: Transzmutáció 15

Nehézség: -2 SM

Varázslás ideje: teljes kör

Növelhető hatások: tárgyak súlya, tárgyak száma

1 célpont max. **1 kg** súlyú, nem mágikus tárgy megszűnik létezni.

Ichorszötte

Feltétel: Transzmutáció 15, Meta 5, Fény 5

Nehézség: 0

Varázslás ideje: teljes kör

Növelhető hatások: időtartam, célpontok száma, Vért

1 célpont testét tetszőleges ruhaanyag borítja be eredeti ruhája alatt vagy fölött **1 percre**. Az Ichorszötte (+1 SM) bónuszt ad bármely próbára, ahol a megfelelő kinézet előnyt jelenthet. A szötte anyaga +2 SM-ért +1 Vértet biztosít.

Anyagpusztítás

Feltétel: Transzmutáció 20

Nehézség: -3 SM

Varázslás ideje: teljes kör

Növelhető hatások: anyag súlya

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

Álfal

Feltétel: Transzmutáció 20, Meta 10, Fény 5

Nehézség: -2 SM

Varázslás ideje: teljes kör

Növelhető hatások: időtartam, illúziók száma, illúzió mérete, leleplezés és áthaladás nehézsége

A varázslat létrehoz **1** lapos illúziót **1** órára. Az illúzió leghosszabb dimenziója maximum **2** méter. A varázsló átlát az illúzió és koncentrációval mozgatni is képes azt körönként **30** métert. Szemlélők sikeres Érzékelés (0), vagy ha gyanakodnak Érzékelés+Észlelés (0) próbával rájöhetnek, hogy amit látnak nem valóságos. A próba

nehézsége **1 SM**-ért ugyanennyivel növelhető. Az illúzió érintésre megszilárdul, áthatolni rajta Erőnlét+Atlétika (0) próbát igényel. **1 SM**-ért a varázsló a próba nehézségét ugyanennyivel növelheti. A varázsló egy koncentráció cselekedettel kijelölhet egy célpontot, akit az illúzió ellenállás nélkül átenged a következő körben.

Teremtés

Feltétel: Transzmutáció 30, Meta 20

Nehézség: változó

Varázslás ideje: teljes kör

Költség: 1 Ichor

Növelhető hatások: időtartam, tárgyak száma, tárgyak súlya

A varázslattal **1**, max. **1 kg** súlyú tárgy teremthető ichorból **1 percre**. A varázslat nehézségét a teremtett anyagok fajtája is befolyásolja: nemtelen anyag teremtésének nehézsége -2 SM, a fémeké -3 SM, nemesfémeké -4, drágaköveké pedig -5. Az így teremtett tárgyak első ránézésre természetesnek tűnhetnek, de alaposabb vizsgálat és egy Érzékelés +Mágiaelmélet (0) próba megállapíthatja, hogy túl szabályosak és szennyeződésmentesek ahhoz, hogy valódiak legyenek. **1 SM**-ért a varázsló a próba nehézségét ugyanennyivel növelheti. A teremtett tárgy kinézetének és összetettségének csak a varázsló képzelete szab határt.

Fajsúly növelés/csökkenés

Feltétel: Transzmutáció 30

Nehézség: -2 SM

Varázslás ideje: teljes kör

Növelhető hatások: időtartam, tárgyak száma, súlyváltozás mértéke

1 célpont tárgy súlya **1 kg**-mal megnövelhető vagy csökkenthető **1 percre**. 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 K'T-t, valamint ötször ennyivel a 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

Feltétel: Transzmutáció 35

Nehézség: -4 SM

Varázslás ideje: teljes kör

Növelhető hatások: időtartam, tárgyak száma, változtatás mértéke

1 célpont tárgy mérete és súlya **2**-szeresére nő vagy felére csökken **1 percre**. A varázslat segítségével például egy palló hosszát megnövelve áthidalható egy szakadék, vagy épp könnyen mozgathatóvá tehető egy egyébként négy méter magas lovasszobor.

Állattá változtatás

Feltétel: Transzmutáció 40, Természet 20, Gondolat 20

Nehézség: -4 SM

Varázslás ideje: teljes kör

Költség: 1 Ichor

Időtartam: 1 óra

Növelhető hatások: időtartam, célpontok száma

1 célpont személy, ha a varázsló kifizeti SM-jét, embernél nem nagyobb közönséges állattá változik **1 órára**. 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.

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 felruházza 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 különösen sok tárgymágikus varázslat költségének része az Ichor is.

Használat kifürkészése

Feltétel: Tárgymágia 1

Nehézség: 0

Varázslás ideje: 1 perc

Növelhető hatások: célpontok, kérdések

A varázslat segítségével a varázsló 1 varázstárggyal, ereklyével vagy varázsjellel kapcsolatban feltehet 1 kérdést. milyen varázslat segítségével készült. Kérdései vonatkozhatnak a tárgy vagy varázsjel létrehozásához használt varázslatokra, a tárgyak vagy jelek képességeire vagy használatuk módjára.

Mágiával átítatás

Feltétel: Tárgymágia 1

Nehézség: 0

Varázslás ideje: teljes kör

Növelhető hatások: időtartam, célpontok száma, sérüléspon

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

sebzés és Vért növelése 2 SM-be kerül.

Elemésztés

Feltétel: Tárgymágia 5

Nehézség: 0

Varázslás ideje: 1 napszak

Költség: 1 Ichor

Növelhető hatások: időtartam, belefoglalható SM

A varázslat egy tetszőleges anyagot ruház fel mágikus esszenciával 1 hétre. Ez alatt az idő alatt az anyag képes lesz egy maximum 0 SM-es varázslatot „magában tartani”. 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 képessé válik rá, hogy a következő köre végéig egyszer létrehozza az adott varázslatot.

Kimerítés

Feltétel: Tárgymágia 10

Nehézség: -10

Varázslás ideje: 1 napszak

Költség: 1 Ichor

Növelhető hatások: időtartam, belefoglalható SM

A varázslat egy tárgyat ruház fel mágikus esszenciával 1 hétre. Ez alatt az idő alatt az anyag képes lesz egy maximum 0 SM-es varázslatot „magában tartani”. 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

Feltétel: Tárgymágia 10

Nehézség: 0

Varázslás ideje: 1 napszak

Költség: 2 Ichor

Időtartam: 1 hónap

Növelhető hatások: időtartam

A varázslat célpontja olyan varázstárgy lehet, amelyet a Felruházással, Feltöltődéssel vagy Befeoglalással hoztak létre. A célpont időtartama 1 héttel nő.

Varázsfókusz

Feltétel: Tárgymágia 10

Nehézség: 0

Varázslás ideje: 1 napszak

Költség: 1 Ichor

Növelhető hatások: időtartam, varázslatok száma, SM bónusz

A varázslat célpont tárgyat egy varázslat fókuszává teszi. **1 hónapig** a tárgyat birtokló varázsló **1 kiválasztott varázslat** létrehozásakor **+1 SM**-et kap. Egy varázslónak egyszerre egy fókusza lehet, egy új fókuszra ráhangolódáshoz 1 napszak szükséges.

Felruházás

Feltétel: Tárgymágia 15

Nehézség: 0

Varázslás ideje: 1 hét

Költség: 3 Ichor

Növelhető hatások: időtartam, előhívható varázslatok száma, belefoglalható SM, előhívások száma

A varázslat egy tárgyat ruház fel mágikus esszenciával **1 hónapra**. Ez alatt az idő alatt az anyag képes lesz **1 maximum 0 SM**-es varázslatot „magában tartani”. 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 újrátölthető. A tárgy újra töltéséhez a varázslónak újra a tárgyra kell mondania a belefoglalt varázslatot. Minden egyes varázslat visszatöltése 1 órát vesz igénybe.

Védelmező amulett

Feltétel: Tárgymágia 20

Nehézség: 0

Varázslás ideje: 1 napszak

Költség: 2 Ichor

Növelhető hatások: időtartam, kiválasztott varázslattípusok, SM csökkentés

A varázslat egy tárgyat ruház fel mágikus esszenciával **1 hónapra**. Ez alatt az idő alatt a tárgyat birtokló varázsló képes lesz egy reakcióként végrehajtott szabad cselekedettel **1** kiválasztott varázslattípusba tartozó varázslat SM-jét **-1**-gyel csökkenteni, mielőtt a varázslat létrejönne. Egy varázslónak egyszerre egy amulettje lehet, egy új amulettre ráhangolódáshoz 1 napszak szükséges.

Feltöltődés

Feltétel: Tárgymágia 20

Nehézség: -2 SM

Varázslás ideje: 2 hét

Költség: 3 Ichor

Növelhető hatások: időtartam, előhívható varázslatok száma, varázslat SM-je feltöltődés üteme naponta

A varázslat egy tárgyat ruház fel mágikus esszenciával **1 hónapra**. Ez alatt az idő alatt az anyag képes lesz **1 maximum 0 SM**-es varázslatot „magában tartani”. 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 tárgy önállóan is újrátölthető egy nap után. Ha a tárgyba töltött varázslatnak Ichor költsége van, úgy a felhasználáskor a használónak azt ki kell fizetnie. A tárgy a későbbiek során újra is tölthető. A tárgy újra töltéséhez a varázslónak újra a tárgyra kell mondania a belefoglalt varázslatot. Minden varázslat visszatöltése 1 órát vesz igénybe.

Ichoresszencia készítése

Feltétel: Tárgymágia 25, Meta 15, Transzmutáció 5

Nehézség: -3 SM

Varázslás ideje: 1 napszak

Költség: változó

Növelhető hatások: időtartam, kinyert Ichor mennyisége, költség (-1 Ichor/3 SM)

A varázslat folyékony ichoroldatot hoz létre, amelynek elfogyasztása **+1 akt Ichort** biztosít a következő **1 hónap** során. A varázslat költsége annyi Ichor, amennyi Ichort a varázsló az esszenciába szeretne foglalni. Ez a költség 3 SM elköltésével **-1 Ichorral** csökkenthető.

Gólem ébresztése

Feltétel: Tárgymágia 30, Gondolat 5

Nehézség: -3 SM

Varázslás ideje: teljes kör

Költség: 1 Ichor

Növelhető hatások: időtartam, gólemek száma

A varázslat felébreszt **1** „szunnyadó” gólemet **1 napra**. A gólem továbbra is rendelkezni fog a Gólemteremtés alkalmával meghatározott tulajdonságaival, ismeretei-

vel, képességeivel, stb., valamint emlékezni fog korábbi ébrenléteire. Az őt felébresztő varázslót az időtartamra gazdájának tekinti és feltétel nélkül engedelmeskedik neki, nem mágikus parancsokat mástól nem fogad el, csak ha erre utasítást kap gazdájától. Az időtartam lejártával a gólem ismét szunnyadni kezd. Amennyiben nem az eredeti alkotója próbálja meg felébreszteni a gólem megpróbál ellenállni a varázslatnak így a varázslónak ki kell fizetnie a felébreszteni kívánt gólem ME-jét.

Lélekcsapda

Feltétel: Tárgymágia 30, Halál 20

Nehézség: -2 SM

Varázslás ideje: 1 óra

Költség: 1 Ichor

Növelhető hatások: célpontok száma, időtartam

A varázslat célpontja 1 testetlen szellem vagy öt napnál nem régebbi holttest vagy annak egy darabja lehet. A célpont vagy a holttesthez kötődő lélek, ha a varázsló kifizeti ME-jét, egy tetszőleges tárgyba vagy testbe börtönözhető 1 hónapra.

Belefoglalás

Feltétel: Tárgymágia 35

Nehézség: -5 SM

Varázslás ideje: változó

Költség: 5 Ichor

Növelhető hatások: időtartam, előhívható varázslatok száma, varázslat SM-je

A varázslat egy tetszőleges tárgyat ruház fel mágikus esszenciával 1 hónapra. Ez alatt az idő alatt az anyag képes lesz 1 maximum 0 SM-es varázslatot „magában tartani”. 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. Ha a tárgyba töltött varázslatnak Ichor költsége van, úgy a felhasználáskor a használónak azt ki kell fizetnie.

Gólemteremtés

Feltétel: Tárgymágia 40, Élet 20, Gondolat 10, Transzmutáció 10

Nehézség: 0

Varázslás ideje: 1 óra

Költség: változó

Növelhető hatások: időtartam, gólemek száma

A varázslat életet lehel egy megközelítőleg humanoid formájú szoborba 1 napra, amely ezt követően mozgásra is képes. A szobrot a varázslat léthozása során a varázslónak kell megalkotnia, amelyhez alapanyagokra és összesen sikeres Ügyesség+Szakma (0) próbákra van szüksége. A próbát a varázsló naponta egyszer dobhatja, amennyiben a nap során egy napszaknyi időt a szobor elkészítésével tölt, sikerei összeadódnak. A gólem tulajdonságai és a szükséges SM-ek száma az alkotáshoz felhasznált anyagokon, és a gólem választott tulajdonságain múlnak. A gólemteremtéshez leggyakrabban használt anyaga a kő, de szinte bármiből megalkotható, amelyből szobrot lehet faragni. Az átlagos gólem értékei, amennyiben ezen anyagok egyikéből készült, lent olvasható. Továbbá számos különleges képességgel is felruházhatóak a gólemek, amelyeket a varázsló SM-ekből vásárolhatja. A különleges képességek listája, azok költségével együtt, szintén lent olvasható. Minden gólemre igaz ugyanakkor, hogy feltétlen engedelmes gazdájának, nem mágikus parancsokat mástól nem fogad el. Az időtartam lejártával a gólem szunnyadni kezd, ám mindaddig, míg komolyabb kár nem éri egy Gólem ébresztése varázslattal mozgásra bírható. A gólemet nem sebzí a Halálmágia és nem lehet rajta Életmágiával Ép-t gyógyítani. Természetes úton sem gyógyul, elvesztett Ép-it javítás útján szerezheti vissza, amire egy karakternek egy napszakot kell rászánnia és sikeres Ügyesség+Szakma (0) próbát kell tennie. Ilyenkor a gólem SM számú Ép-t gyógyul. A gólem nem halmoz fel Sérüléseket, így Sérülések miatt nem változik a Védőmódosítója. Ellenben, minden nem mágikus, nem túlütés találat 10 okozott sebzésenként kötelező Ép sebzéssel jár a számára. A mágikus sebzések a varázslatok leírásánál szereplő módon okoznak neki kötelező Ép veszteséget.

Kőgólem

Varázslatpróba nehézsége: -2 SM

Ügyesség+Szakma próba: összesen 10 SM

Költség: 1 Ichor

Erőnlét: 50	Életerő: 20	Támadásfajták
Ügyesség: 10	Mozgás: 15	Ököl
Érzékelés: 10	ME: 2 SM	KT: 60
Karizma: 10		Sebzés: k10+5
Intel.: 10	Ké: 30	VM: 0
Lelkierő: 20	Cselekedet: 1/1	Vért: 8

Fagólem

Varázslatpróba nehézsége: -1 SM

Ügyesség+Szakma próba: összesen 8 SM

Költség: 1 Ichor

Erőnlét: 40	Életerő: 18	<u>Támadásfajták</u>
Ügyesség: 20	Mozgás: 20	Ököl
Érzékelés: 10	ME: 2 SM	KT: 50
Karizma: 10		Sebzés: k10+4
Intel.: 10	Ké: 40	
Lelkierő: 20	Cselekedet: 1/1	VM: 0
		Vért: 4

Képességek:

Gyúlékony: tűz okozta sebzés 3 Sérülésenként kötelező Ép sebzéssel jár a számára.

Bronzgólem

Varázslatpróba nehézsége: -3 SM

Ügyesség+Szakma próba: összesen 12 SM

Költség: 1 Ichor

Erőnlét: 50	Életerő: 20	<u>Támadásfajták</u>
Ügyesség: 10	Mozgás: 15	Ököl
Érzékelés: 10	ME: 3 SM	KT: 60
Karizma: 10		Sebzés: k10+5
Intel.: 20	Ké: 40	
Lelkierő: 30	Cselekedet: 1/1	VM: 0
		Vért: 7

Egyéb képességek

A gólemek kifaragása vagy kiöntése során számos képességgel felruházhatóak. Ezek mindegyikét meg kell jeleníteni a gólem kinézetében, hogy mi módon arra ötleteket a képességek leírása tartalmaz. A képességek, amellet, hogy új tulajdonságokkal ruházzák fel a gólemet, a varázslat nehézségét és a kifaragáshoz szükséges SM-ek számát is befolyásolhatják.

Kis méret

A gólemet embernél kisebb méretűre alkotja meg a varázsló.

Ügyesség+Szakma próba: +1 SM szükséges, valahányszor a szobor mérete megfelel az eredeti 2 méteres legnagyobb dimenzióhoz képest (pl. 1-2 méter között +1; 50 cm és 1 méter között +2; 25-50 cm között +3, és így tovább)

Tulajdonságok: Erőnlét -10, valahányszor a szobor mérete megfelel. A KT és a sebzés is ennek megfelelően csökken -10-zel és -1-gyel.

Nagy méret

A gólemet embernél nagyobb méretűre alkotja meg a varázsló.

Ügyesség+Szakma próba: +1, minden extra méter után.

Tulajdonságok: Erőnlét +10, minden extra méter után. A KT és a sebzés is ennek megfelelően nő +10-zel és +1-gyel.

Beszéd

A gólemnek jól kidolgozott száját és hangképző szerveket alkot a varázsló, ezáltal képessé téve a beszédre.

Varázslatpróba nehézsége: -1 SM

Ügyesség+Szakma próba: +4 SM szükséges

Költség: +1 Ichor

Feltétel: Hang 5

Tulajdonságok: A gólem képessé válik a beszédre egy a varázsló által is beszélt nyelven.

Ujjak

A gólemnek jól kidolgozott és hajlékony ujjakat alkot a varázsló.

Ügyesség+Szakma próba: +4 SM szükséges.

Tulajdonságok: Ügyesség +10, a gólem képessé válik a tárgyak óvatos manipulálására.

Jellemző tulajdonság

A gólem valamely tulajdonságát, illetve az ahhoz szimbólikusan kapcsolódó testrészt kihangsúlyozza a varázsló (pl. nagyobb koponya az intelligencia növelésére, szélesebb combok az ügyesség növelésére, kigúvadó szemek az érzékelés kedvéért, stb.).

Varázslatpróba nehézsége: -2 SM

Ügyesség+Szakma próba: +2 SM szükséges

Költség: +1 Ichor

Tulajdonságok: A gólem egy tetszőleges tulajdonsága +10-zel nő.

Ismeretek

A gólem tudásra teszt szert a testén szimbólikusan megjelölt ismeretekben. Például, a Fegyverismeret és javítás ismerettel ruházhatja fel a gólemet ha testén valahol megjelenik a vas alkimista szimbóluma (egy lefelé mutató háromszög vízszintes vonallal az alján), vagy akár a tűz és a penge jele.

Varázslatpróba nehézsége: -1 SM

Ügyesség+Szakma próba: +2 SM szükséges

Költség: +1 Ichor

Tulajdonságok: A gólem egy tetszőleges ismeretben 10 pontnyi értékre tesz szert.

Vértezett

A gólemre a varázsló szimbólikusan páncélt farag, ezáltal növelve tényleges Vértezetttségét.

Varázslatpróba nehézsége: -1 SM

Ügyesség+Szakma próba: +2 SM szükséges

Tulajdonságok: A gólem Vértje +1-gyel nő.

Mágiaellenállás

A varázsló gólem koponyájára védelmező rúnákat farag.

Varázslatpróba nehézsége: -1 SM

Költség: +1 Ichor

Tulajdonságok: +1 ME.

Egyedi szabályok

Varázsjelek használata

A varázsjelek földre, falra, papírra vagy bármely más felületre írt és varázserővel feltöltött szimbólumok. Elkészítésükkor a varázshasználónak a benne tárolt varázslatot is létre kell hoznia.

Elkészítési idő és méret

A jelek létrehozásához a karakternek Ügyesség+Mágiaelmélet próbát kell tennie, amelynek SM-je a hatástalanítás nehézségeként fog szolgálni.

Minél bonyolultabb egy varázslatot létrehozni, annál összetettebb varázsjelre van szükség a megkötéséhez. Ezért varázsjelek elkészítésének ideje és méretük is a bennük tárolt varázslat varázslási idejétől függ az alábbi táblázat alapján. Ha a tárgymágus ezektől a méretektől el szeretne térni a próba (-1 SM) módosítót kap minden extra méretkategória után. A jel elkészítésének ideje annyi kategóriával nő, amennyi méterkategóriát a karakter jel méretén változtatott.

Ozin egy eredetileg 1 méter méretű varázsjel – eredeti elkészítési idő: 5 perc - tenyérynnyi méretben szeretne elkészíteni – két kategória különbség –, így az aprólékos és óvatos munkára egy napszakot kell rászánnia és Ügyesség+Mágiaelmélet (-2 SM) próbát kell tennie.

Varázsjelek fajtái

A varázsjeleket a bennük tárolt varázslat felszabadításának módja szerint három típusba soroljuk. A karakternek a varázsjel elkészítésekor kell meghatároznia a felszabadítás melyik módját kívánja alkalmazni.

Sérülés (költség: 1 Ichor): A varázsjel olyan módon megalkotni, hogy a jel megsérülésekor szabaduljon fel a varázslat a legegyszerűbb, és ennek a költsége 1 Ichor. Ha a varázsjelbe foglalt varázslatnak első célpontja az a személy lesz, aki a sérülést okozta, a további célpontok

pedig azok a személyek, akik hozzá ebben a pillanatban a legközelebb tartózkodnak, annyi méteren belül amennyi a varázsló karakterszintje. Ha a varázsjelben foglalt varázslat területre hat, a terület középpontja a varázsjel lesz.

Varázsszavak (Feltétel: Hang 5; Költség: 1 Ichor):

a varázslat feloldásához a varázsló által meghatározott szót vagy kifejezést kell fennhangon - úgy, hogy az elhallatsszon a varázsjelhez - kimondani egy olyan személynek, aki rálát a varázsjelre. A varázslat célpontjait az a személy határozza meg, aki a varázsszót kimondta, de a célpontok nem tartózkodhatnak több méterre a varázsjeltől, mint a varázsjel készítő karakter szintjeinek összege. Amennyiben a varázsjelben foglalt varázslat területre hat, a terület középpontja a varázsjel lesz.

Esemény (Feltétel: Sík 5; Költség: 1 Ichor): a varázslat feloldásához egy előre meghatározott eseménynek kell bekövetkeznie a varázsjeltől nem messzebb, mint 2 méter, bár a varázsló a varázslatpróba SM-jeiből áldozhat ennek a távolságnak a növelésére is. A varázslat első célpontja az esemény kiváltója lesz, a további célpontok pedig azok a személyek, akik hozzá ebben a pillanatban a legközelebb tartózkodnak, annyi méteren belül amennyi a varázsló karakterszintje. Ha az eseményt több személy egyidejű cselekedete váltotta ki, a célpontot véletlenszerűen kell meghatározni. Ha a varázsjelben foglalt varázslat területre hat, a terület középpontja a jel lesz.

Varázsjelek hatástalanítása

Varázsjelek hatástalanításához sikeres Ügyesség+Mágiaelmélet (-a varázsjel SM-jei) próbát kell tenni, és képesnek kell lenni arra, hogy a jelnek sérülést okozzon a próba végrehajtója. Tehát pl. egy kőbe vésett varázsjel pusztán kézzel hatástalanítani szinte lehetetlen. Sérülés-kor aktiválódó jelek hatástalanítása (-1 SM)-zel nehezebb. Sikertelen próba esetén a jelben tárolt varázserő egy pusztító erejű Ichorrobbanásban tör elő amelynek

Varázslási idő	Varázsjel elkészítési ideje	Méret
szabad cselekedet	1 kör	hüvelyknyi (kb. 3-4 cm)
kiegészítő cselekedet	3 kör	tenyérynnyi (kb. 9-10 cm)
főcselekedet	1 perc	lábnyi (kb. 30 cm)
1 vagy több kör	körönként 5 perc (min. 5)	kb. 1 méter
1 vagy több perc	percenként 15 perc (min. 15)	ölnyi (kb. 2 méter)
1 vagy több óra	óránként egy napszak (min. 1)	2 ölnyi (kb. 4 méter)

sebzése annyi k10, mint a jel SM-je volt.

Varázsjelek kivizsgálása

A karakterek, ha tisztán látnak egy varázsjelet, megpróbálhatják kideríteni, hogy aktív-e, milyen varázslat tárolására szolgál, milyen módon szabadítható fel belőle varázslat, de még akár azt is, hogy milyen esemény vagy varázsszó képes felszabadítani a varázslatot. Ez egy teljes körös koncentrációt igényel és egy sikeres Intelligencia+Mágiaelmélet próbát kell tennie az alábbi módosítókkal:

Feladat	Módosító
Megállapítani, hogy egy varázsjel aktív-e	(+2 SM)
Az eltárolt varázslat és a felszabadítás módjának felderítése	(0)
Feltétel kiderítése	(-1 SM)
Varázsszavak kiderítése	(-3 SM)

Grimoireok használata

Grimoirenak nevezzük azokat a tárgyakat, amelyek a varázslatok létrehozásához szükséges tudást tartalmazzák. A név ugyan talán poros kódexek fölé gönyedő ősi mágusok képét idézi elő, és a varázslók grimairejai valóban elsősorban aprólékosan körmölt mágiaelméleti magyarázatok formáját öltik, de minden varázstradíciónak megvannak a saját grimoirejai. A komédiások grimoirejait a köznyelv csak daloskönyvnek, az igazhitűekét imáskönyvnek nevezi. A vajákosok grimoirejai a legsokszínűbben, a papírra, tintával írt könyvek mellett emberbőrbe tetovált, de akár kristályba zárt grimoireok is megtalálhatóak közöttük.

Grimoireok mindig is készültek, de csak kis számban, és ezek egy-egy mágus féltve őrzött, rejtett kincsei voltak. Csak az első egyetemek és varázslóiskolák megalapításával, mintegy 300 éve vette kezdetét a grimoireok tudatos gyűjtése és sokszorosítása. Mostanra a grimoireok többnyire gondos kalligráfiával elkészített nagy értékű könyvek.

Grimoireok típusai

A grimoire három tulajdonsággal rendelkezik: fajta-val, típussal, és bónusszal. A fajta mutatja, hogy melyik tradíció követői veszik hasznát, a típus azt határozza meg, hogy mely varázslattípus varázslatait tartalmazza, a bónusz pedig, hogy mennyivel növeli meg a varázslatpróba célszámát. Pl. egy Halál (+10)-es imáskönyv a Halál típusú varázslatok létrehozásakor tízzel növeli az igazhitűek varázslatpróbáinak célszámát. Különösen

nagy méretű kötetek persze akár több típussal is rendelkezhetnek, és az sem kizárt, hogy a különböző típusok különböző mértékű bónuszt nyújtsanak felhasználójuknak.

Grimoireok használata

Ha a egy karakter legalább legalább 5 percen keresztül elmélyülten tanulmányozza a grimoireját kiválaszthat egy varázslatot a grimoireban szereplő típusok varázslatai közül. Az adott napszak végéig a varázslat létrehozására tett próbáinak célszámához hozzáadhatja a grimoire nyújtotta bónuszt.

A grimoireok használata persze csak azok számára hasznos, akiknek még van mit tanulnia: a grimoire nyújtotta bónusz a varázslatpróba célszámát maximum 100-ra növelheti.

Ozin a Metamágia (+20) grimoireja kitartó tanulmányozása után alkalmazza az Ichorpusztítás varázslatot. A grimoireból nyert tudás próbájának célszámát 63-ról 83-ra növeli a jelenet végéig.

Grimoireok készítése

Egy grimoire elkészítése nagy tudást és sok időt igényel. Először is a karakternek be kell jelentenie milyen grimoire megírására vállalkozik, típusz és bónusz szerint. Ezután a karakter minden héten, amikor naponta egy napszakot grimoireja írásával tölt Intelligencia+Mágiaelmélet (-3 SM) próbát tehet, amíg elegendő SM-je nem gyűlik össze. A grimoire minden típusa után 3 és a minden +1 bónusz után 1 SM-re van szükség.

Varázslat hozzávalók használata

Farian nem az ichorvérűek az egyetlenek, akikben a szokásosnál sűrűbben megtalálható az ichor, és már az óidők vajjakosai felismerték, hogy ezek a ritka és különleges anyagok felhasználásával több és erősebb varázslatot tudnak létrehozni.

A hozzávalók használatakor a varázslónak a kezében kell tartania azt és varázslatába belefűzni az elhasználni kívánt anyagot. Ezt követően az anyag megsemmisül (a varázslattípustól függően elrothad, ellobban, elpárolog, stb.), miközben esszenciájából táplálja a varázslatot.

A hozzávalókban játéktechnikailag bizonyos mennyiségű, különböző típusú varázserőként felhasználható ichor található. Hogy pontosan mennyi azt csak alapos vizsgálattal lehet megállapítani. A karaktereknek legtöbbször mindössze hozzávetőleges elképzelése van a birtokában lévő hozzávalók potenciáljáról, ezért a játékosok is csak hozzávetőleges értékeket jegyezhetnek fel karakterlapjukra.

Míreia a derasi piacon ügyelegetve igazi kincsre talált. Egy hosszú útról érkező kereskedő egy kis láda ichordús havasi szirtmohát kínál neki megvételre, és ő vásárolt is belőle egy szelencére valót. A játékos karakterlapjára azt írja fel, hogy „Havasi szirtmoha k5 SM”, vagyis a fenyőtömjén összesen 1-5 SM bónuszt nyújthat Míreia valamely varázslatához.

Hozzávalók kivizsgálása

Ha a karakter hozzávaló segítségével próbál varázsolni a játékosnak azt kell bejelentenie, hogy mennyi hozzávalót tervez felhasználni. Hogy a hozzávalóban pontosan mennyi ichor található a varázslat létrehozásakor dobás határozza meg.

A hozzáértő karakterek képesek egy sikeres Érzékelés+Alkímia (0) ismeretpróbával pontosabb képet alkotni a rendelkezésükre álló hozzávalókról. A próba után a karakter kidobhatja, hogy a hozzávalóban mennyi varázserő található, és akár ki is porciózhatja magának tetszőleges adagokra. SM 5 esetén egyszer újra dobhatja a hozzávaló erejét meghatározó dobást. Sikertelenség esetén viszont egy SM-nyi adagot elpazarol a hozzávalók közül.

Varázslás hozzávalókkal

A varázslathoz elhasznált hozzávaló SM-je hozzáadódik a varázslatpróbán elért sikerekhez, de egy kiegészítő cselekedettel megnöveli a varázslás idejét.

Egy kiélezett és véres csata után Míreia végignéz lehar-

colt csapattársain és belegondol mennyi veszély leselkedik még rájuk. Úgy dönt, hogy egy Gyógyító fény varázslattal társai segítésére siet. Előkaparja táskájából a havasi szirtmohás szelencét. Kezébe veszi a hozzávalókat, és miközben a fejük felett meleg sárga fénnel felragyog a varázslat, a kezében tartott moha vad burjánzásba kezdve körbe növi a tenyerét, hogy aztán épp olyan villámgyorsan le is peregjen róla. Míreia varázslatpróbájára 36-ot dob, így a varázslatpróbáján 3 SM-et ér el, amihez a szirtmoha további $(6/2=)3$ SM-et biztosít, így a Gyógyító fényben melegedő társai összesen 6 Ép-t gyógyulnak.

Hozzávalók fajtái

A hozzávalók legfontosabb tulajdonságai, hogy mennyi és milyen típusú varázserőt biztosítanak. A legtöbb hozzávaló egy-két fajta varázserőt biztosít, de univerzális hozzávaló is létezik. A felsorolt típusok közül bármely fajta varázserőként felhasználhatóak. A hozzávalók részletesebb leírása a Felszereléseket taglaló fejezetben található.

Méregkeverés

A mérgek olyan anyagok, amelyek már kis mennyiségben a szervezetbe jutva képesek azt károsítani, sőt akár halált okozni. „Problémák” mérgezéssel való megoldása régi hagyomány Farián. A kontinens méregkeverői nagy tudású mesterektől és vastag kódexekből tanulhatják a tudományt, és sokan közülük nem mindennapi tudásra tesznek szert életük során. Sőt az ichor nyújtotta lehetőségeket is kihasználva akár olyan mérgek kikeverésére is képessé válnak, amelyek első ránézésre talán lehetetlenségnek tűnnek.

Méregellenállás

A méregellenállás-próba Erőnlét alapú. Sikeres próba esetén a megmérgezett karakter a méreg hatásait összesen 1+SM erősséggel csökkentheti. Ha bármely hatás erőssége 0-ra csökken, akkor azt a hatást a karakter egyáltalán nem szenved el. Rontott próba esetén viszont a méreg teljes mértékben kifejti a hatásait.

Méregellenállás próba: $k100 < \text{Erőnlét}$

Ha az áldozat egynél több adag méreg hatásának van kitéve, minden extra adag (-1 SM) módosítót ad az ellenállás próbára, összesen maximum (-3 SM)-ig.

Speciális esetként meg kell említeni a mérgeket, amelyek belégzéssel fejtik ki hatásukat. Ezeknél az áldozat minden 2 méter után, ami a méreganyag levegőbe jutásának helyszínétől elválasztja (+1 SM) módosítót kap az ellenállás próbáira. Természetes légmozgás mellett a méreg k10 körig marad eléggé koncentrált a levegőben a hatása kifejtéséhez. A speciális esetek meghatározása a mesélő feladata.

Arvio Votisz lehelete légimérgeggel szeretne megsza-
badulni pár őrtől, akik aprócska őrszobájukból tartják
szemmel a börtöncellákat. Sajnos nem mer közel oson-
ni az örökhöz, és helyette az őrszoba ajtaján kívül, az
öröktől 2 méterre engedi szabadon a mérget, így ők (+1
SM)-et kapnának próbájukra. Ezért Arvio úgy dönt,
hogy az őrszoba küszöbén két méregfiolát pattint el,
ezzel kiegyenlítve a hátrányt.

Méregtulajdonságok

A mérgek legfontosabb tulajdonságai a felszívódás módja, lappangási idő, hatóidő és hatásaik.

Felszívódási mód: Mutatja, hogy milyen módon kell a mérgeknek a szervezetbe kerülnie, hogy kidejtse hatását.

Hatás: A mérgek hatásai három csoportba tartozhat-

nak: kábító, gyengítő és ártó hatás, és minden hatásnak 1-6-ig terjedő erőssége van. Egy adott erősség eléréséhez megfelelő alapanyagra van szükség. 3. erősségű ártó hatás eléréséhez tehát legalább 3-as erősségű ártó hatású alapanyagra van szükség.

Lappangási idő: Mutatja, hogy a méreg a szervezetbe kerülés után mennyi idővel fejti ki hatását.

Hatóidő: Azt határozza meg, hogy, mennyi idő elteltével van esélye a szervezetének arra, hogy legyűrje a méreg hatását mágikus segítség nélkül. A hatóidő lejártával a megmérgezett karakter ismét méregellenállás próbát tehet.

Mérgek kikeverése

A mérgek kikeverése nehéz és hosszadalmas feladat, elegendő hozzáértés és megfelelő eszközök nélkül bizony nem érdemes senkinek belekezdenie.

Első lépésként az elkészíteni kívánt mérget kell eltervezni a következő oldalon található táblázatok segítségével. Mint az látható, a mérgek különböző tulajdonságainak pontértékben kifejezhető (méregpont, Mp) költsége van. Az összes választott tulajdonság költségét összeadva aztán megkapjuk a méreg teljes költségét.

Ezt követően a méregkeverő óránként Ügyesség+Méregkeverés próbát tehet. Minden sikeres próba 1+SM Méregponttal járul hozzá a méreg kikeveréséhez. Az első próbát követően viszont minden következő próbára (-1 SM)-et kap a méregkeverő (a másodikra tehát -1 SM-et, a harmadikra -2-t, és így tovább). Ha a folyamat során bármikor sikertelennek bizonyul sajnos előlről kell kezdenie a méregkeverést, és ráadásul egy adagnyi méreg alapanyagot is elpazarol. Ellenben, ha siker elegendő Mp-t összegyűjtenie elkészít egy adag mérget, és innentől - ha úgy dönt folytatja a méregkeverést - mindden további +1 SM +1 adag mérget eredményez.

Ismeretpróba csak akkor tehető, ha a karakter rendelkezik megfelelő eszközökkel és alapanyagokkal. A véget nem érő próbák elkerülése érdekében, ha a karakter bőségesen rendelkezik idővel és alapanyaggal próbadozás nélkül is elkészíthet olyan mérgeket amelyek Mp költsége nem haladja meg Érzékelés+Méregkeverés célszámának tizedét, illetve dupla alapanyag ráfordítással olyan mérgeket is, amelyek Mp költsége nem haladja meg a célszám ötödét.

Arvio mérget kever eljövendő problémáira készülődve. A kikeverni kívánt lappangási ideje azonnali (2 Mp), felszívódás módja evés (0 Mp), egyetlen hatásának erőssége 3 (6 Mp), hatóideje pedig k10 óra (3 Mp), így a méreg kikeverésének ára összesen 11 Mp. Első próbájára 3

Mérgek tulajdonságai és azok kikeverési nehézsége: 50-az alábbi módosítók				
Lappangási idő	Azonnali: 2 Mp	k6 kör: 1 Mp	k6 óra: 0 Mp	több, mint egy nap- szak: 2 Mp
Felszívódás módja	Evés, ivás: 0 Mp	Testnedv, véráram: 1 Mp	Bőrkontaktus: 2 Mp	Belégzés: 4 Mp
Hatások	2 Mp/a hatás erőssége			
Hatóidő	k10 kör: 0 Mp	k10 perc: 1 Mp	k10 óra: 3 Mp	k10 nap: 5 Mp
	Csak mágiával gyógyítható: 10 Mp			

SM-et sikerül elérnie, ami 4 Mp-nek felel meg, így folytatnia kell a méregkeverést. Második próbáját (-1 SM)-med dobja, de ezután nagyobb szerencsével jár és még így is 5 SM-et ér el (+6 Mp) így már csak 1 Mp hiányzik, hogy befejezze a mérget. Sorban a harmadik próbáját már (-2 SM)-mel dobja, nem is csoda, hogy ezúttal már csak 1 SM-et sikerül elérnie. Mivel erre az SM-re már nincs szüksége a méreg befejezéséhez átválta azt egy extra adag méregre, így összességében 2 adagot sikerül elkészítenie a halálos méregből.

Befolyásoló tényezők

A méregkeverés próbát számos tényező befolyásolhatja, amelyek közül az alábbi táblázat pár példát tartalmaz.. A mesélő természetesen további tényezőket is meghatározhat, illetve eltérhet az itt feltüntetett értékektől. A táblázatban szereplő módosítók a célszámhoz járulnak hozzá.

Tényező	Módosító
A hatás erősségét meghaladó erősségű alapanyagok	+1/2 SM
Jó minőségű felszerelés	+1/2 SM
Asszisztens (min. 20-as ismeret)	+1 SM
Kikeverésre szánt extra óra	+1 SM
Különleges alapanyagok, mágia	változó
Sietős munka (fél óra)	-1 SM
Zavaró környezet	-1 SM/2 SM
Silány felszerelés	-1/2/3 SM

Mérgek hatásai

A mérgek hatásait három csoportba soroljuk: kábító, gyengítő és ártó.

A kábító mérgek az áldozat érzékszerveit és koncentrációját támadják meg, ezáltal a harcértékeit csökkentik, vagy érzékszerveit teszik megbízhatatlanná. Súlyos esetben akár ájulást és kómát is okozhatnak.

A gyengítő mérgek az áldozat izomzatát és idegrend-

szert támadják meg és a tulajdonságok csökkenését vonják maguk után.

Az ártó mérgek az áldozat szervezetében károkat okoznak Ép veszteség formájában.

1-es erősségű hatások

Ártó típus: k5 Ép sebzés

Kábító típus: +1 szint hátrány

Gyengítő típus: valamelyik Tulajdonság próbáira (-2 SM)

2-es erősségű hatások

Ártó típus: 2*k5 Ép sebzés

Kábító típus: +2 szint hátrány

Gyengítő típus: valamely Tulajdonság próbáira (-3 SM)

3-as erősségű hatások

Ártó típus: k10+2 Ép sebzés

Kábító típus: +3 szint hátrány

Gyengítő típus: valamely Tulajdonság próbáira (-4 SM)

4-es erősségű hatások

Ártó típus: 2*k10 Ép sebzés

Kábító típus: +3 szint hátrány és érzékszervek tönkretétele (pl. vakság, süketség)

Gyengítő típus: valamely Tulajdonság próbáira (-5 SM), végtagbénulás

5-ös erősségű hatások

Ártó típus: 2*k10+4 Ép sebzés

Kábító típus: ájulás, kóma

Gyengítő típus: valamely Tulajdonság próbái automatikusan balsikert eredményeznek

Gyógyulás a mérgezésből

A mérgek áldozatainak, mágikus gyógyítás hiányában, a hatóidő lejártával van esélye a gyógyulásra. Ártó típusú mérgeknél a természetes gyógyulás a hatóidő lejártával veszi kezdetét. Kábító és gyengítő típusú mérgek esetében a hatóidő lejártával az áldozat újabb méregellenállás próbát tehet, de ezúttal már (+1 SM)-mel. Sikertelenség esetén méreg ismét kifejti hatását a hatóidő végéig. Min-

den újabb próbálkozás növeli a méregellenállás bónuszt. Ozint dupla adag Ideggörccsel megkent dobótőr találja el, így méregellenállás próbát kell dobnia. Nincs szerencséje, elvéti az ellenállását.

A hatóidő elteltével Ozin ismét méregellenállást tehet, ezúttal (+1 SM)-mel, azt remélve, hogy legyűri a mérget. Ezúttal sem jár sikerrel, így újabb k10 percig kell elszenvednie a méreg hatását. Ezt követően azonban már (+2 SM)-et kap a méregellenállására, és végre sikerrel jár. Mivel az Ideggörcs hatása mindössze 1-es erősségű ez a méregből való gyógyulást jelenti. Lassacskán ugyan, de a fájdalmas idegrángások múlni kezdenek.

Méreg alapanyagok

A méreg alapanyagok számos formát ölthetnek, lehetnek növényi vagy állati eredetűek, ásványok vagy akár alkímiával előállított vegyületek. A világ bármely égtáján megtalálhatóak mindhárom méregtípus előállításához szükséges alapanyagok, és a gyengébb alapanyagok felkutatása tapasztalt vadonjárók és vagy méregkeverők számára időigényes de megoldható feladat. A legerősebb alapanyagok felkutatásához azonban már komoly kitartásra, hozzáértésre és nem kevés szerencsére van szükség. Az alapanyag erőssége határozza meg, hogy maximum mekkora erősségű hatással rendelkező mérget keverhetünk ki belőle. Az alapanyag típusa határozza meg a méreg lehetséges hatásainak fajtáját.

A méreg alapanyagköltségét hatásonként kell kifizetni. Ha tehát egy méregnek egy 2-es és egy 3-as erősségű hatást szán a karakter akkor szüksége lesz egy 2-es és egy 3-as erősségű alapanyagra is.

Ellenmérgek

Az ellenmérgek a hatóidejük alatt a kiválasztott méregtípusok hatásainak erősségét próbadobás nélkül csökkentik. Ehhez a mérgekhez hasonlóan kell elkészíteni őket: a lenti táblázat alapján ki kell számolni Mp költségüket, majd mindaddig óránként méregkeverés próbát kell tenni, amíg elegendő Mp nem gyűlik össze az ellenmérgek kikeveréséhez.

Az ellenmérgek tulajdonságai a szintje, spektruma, felszívódásának módja, a felszívódás sebessége és a hatóideje. Ha a karakter a felszívódás módjának megfelelő-

en kerül kapcsolatba az ellenméreggel, az a felszívódás idejét követően a hatóidő végéig az ellenmérgek minden szintje után -1-gyel csökkenti a választott spektrumba tartozó méreghatások erősségeit.

Arvio ellenmérgek készítésére szánja el magát. Úgy dönt 3-as szintű (9 Mp), italként elfogyasztható (0 Mp), k10 perc alatt felszívódó (0 Mp), k10 órás hatóidejű (3 Mp) ellenmérget próbál elkészíteni gyengítő típusú mérgek ellen (0 Mp). Így az ellenmérgek elkészítéséhez összesen 12 Mp-t kell összegyűjtenie.

Az ellenmérgek elkészítéséhez szintjükkel megegyező erősségű alapanyagokra van szükség a megfelelő típusból.

Ellenmérgek tulajdonságai és azok kikeverési nehézsége: 50-az alábbi módosítók

Szint	3 Mp/-1 erősség			
Spektrum	Egy típus: 0 Mp	Két típus: 2 Mp	Három típus (panacea): 6 Mp	
Felszívódás módja	Evés, ivás: 0	Véráram: 0	Bőr: 2 Mp	Belégzés: 4 Mp
Felszívódás ideje	Azonnali: 3 Mp	k10 kör: 1 Mp	k10 perc: 0 Mp	
Hatóidő	k10 perc: 0 Mp	k10 óra: 3 Mp	k10 nap: 5 Mp	

Gyógyszer- és ajzószer-készítés

A gyógyszerek és ajzószer a szabályok szempontjából leginkább abban különböznek a mérgektől, hogy elfogyasztásuk nem vált ki immunválaszt, így ezeket a szereket elfogyasztó karakterek nem dobhatnak ellenállás próbát, a szereket mindenképp kifejtik hatásukat.

Gyógyszertulajdonságok

A gyógyszerek és ajzószer legfontosabb tulajdonságai a felszívódási sebességük, felszívódási módjuk, hatásaik, valamint mellékhatásaik. A hatások és mellékhatások mindegyikének saját hatóideje van.

A felszívódási sebesség azt mutatja, hogy a felhasználás után mennyi idővel fejt ki hatásait. Ha a szernek mellékhatása is van, az a hatásokkal egyidőben, vagy a hatás letelte után veszi kezdetét.

A felszívódási mód mutatja, hogy milyen módon kell a szernek a szervezetbe kerülnie a maximális hatás érdekében.

A gyógyszerek fokozatosan fejtik ki hatásukat. Az első hatás maximum 3. erősségű lehet, és két hatás között maximum 2 kategória különbség lehetséges. Az egyes hatások időben követik egymást, és különböző hatóidejük van.

A mellékhatások szinte megegyeznek a mérgek hatásaival, de ahelyett, hogy nehezítenék, könnyítik a kikeverést. Egy szernek maximum kétszer annyi mellékhatása lehet, mint hatása.

Gyógyszerek hatásai

Hatásait tekintve megkülönböztetünk ajzó, enyhítő- és gyógyítószeret. Az ajzószer elsődlegesen tulajdonságok vagy más értékek időleges megnövelésére szolgálnak. Az enyhítő szer más hatások, például mérgek,

betegségek, sérülések hatásait enyhítik, míg a gyógyító hatások Életerő pontok visszaszerzésére szolgálnak.

1-es erősségű hatások

Ajzó típus: az egyik Tulajdonság próbáira (+1 SM)

Enyhítő típus: -1 szintnyi hátrány

Gyógyító típus: +k5 SM a következő gyógyulás próbára

2-es erősségű hatások

Ajzó típus: az egyik Tulajdonság próbáira (+2 SM)

Enyhítő típus: -2 szintnyi hátrány, -k10 Sérülés

Gyógyító típus: +k10 SM a következő gyógyulás próbára

3-as erősségű hatások

Ajzó típus: (+1 SM) minden próbára

Enyhítő típus: -3 szintnyi hátrány

Gyógyító típus: 1 Ép azonnali gyógyulás

4-es erősségű hatások

Ajzó típus: az egyik Tulajdonság próbáira (+3 SM)

Enyhítő típus: súlyos állapotok (vaktság, végtagbénulás) gyógyítása

Gyógyító típus: 2 Ép azonnali gyógyulás

5-ös erősségű hatások

Ajzó típus: (+2 SM) minden próbára

Enyhítő típus: kóma, teljes bénulás gyógyítása

Gyógyító típus: k5 Ép azonnali gyógyulás

Gyógyszerkészítés

A gyógyszerek és ajzószer kikeverésének szabályai nagyon hasonlít a mérgek keveréséhez. Első lépésként a karakternek meg kell terveznie az elkészíteni kívánt főzetet, és ki kell számolnia Ajzószerpont (Ap) költségét. Ezután óránként Ügyesség+Gyógyszerkészítés próbát tehet, és minden sikeres próba 1+SM Ap-tal járul hozzá a szer elkészítéséhez, ugyanakkor az első után minden

Gyógyszerek tulajdonságai és azok kikeverési nehézsége: 50-as alábbi módosítók					
Felszívódás sebessége	azonnali: 3 Ap	k10 kör: 2 Ap	k10 perc: 1 Ap	1 óra: 0 Ap	
Felszívódás módja	belégzés: 4 Ap	evés, ivás, bőr-kontaktus: 2 Ap	véráram, szövet: 0 Ap		
Hatások	4 Ap/erősség				
Hatások idő-tartama <i>(hatá-sonként)</i>	végleges Ép gyógyulás: 4 Ap	k5 nap: 3 Ap	k10 napszak: 2 Ap	k10 óra: 1 Ap	k10 kör: 0 Ap
Mellékhatások	-1 Ap/erősség				
Mellékhatások időtartama <i>(hatásonként)</i>	hatás alatt végig: -2 Ap	hatás után, vég-leges: -4 Ap	hatás után, 1 nap: -2 Ap	hatás után, 1 napszak: -1 Ap	hatás után, 1 óra: 0 Ap

további próba egyre nehezebbé válik (-1/-2/-3 SM a 2., 3., 4., próbára, és így tovább). Ha sikerül elegendő Ap-t felhalmozni elkészít egy adagot a szerből, és minden további SM-et beválthat +1 adagra. Ugyanakkor az első sikertelen próba után addig munkája és a befektetett alapanyagok kárba vesznek. A próba sikerességét ugyanazok a tényezők, ugyanúgy befolyásolják, mint a mérgekverését.

Mireia egy fontos találkára készülődve Berkarvíz főzésére szánja rá magát. A Berkarvíz 1-es erősségű (2 Ap), bőrön át (2 Ap), k10 kör alatt felszívódó (2 Ap) ajzószer, amely k10 órán át (1 Ap) fejt ki hatását és nincs mellékhatása. Mireiának tehát összesen 9 Ap-nyi sikerre van szüksége a gyógyszerkészítés próbán.

Alkímia

Az alkímia tudománya évezredek múlta tekinthet vissza, és számos szemképráztató eredményt sikerült már elérnie, mégis gyerekcipőben jár. A messze földön híres Bakal egyik levelében úgy fogalmazott, hogy az alkímia egyrészt valóban pusztán savak, lúgok és egyéb anyagok elkészítésének tudománya, de az igaz alkímisták a teremtés művének alapvető mibenlétét firtatják.

Az alkimista labor

Alkimistának lenni nem olcsó multság: számos tégely, üveg, lombik, mécses, keverőpohár, mérőkanál, mérleg és még ki tudja mi minden egyéb szükséges hozzá. Egy jól felszerelt alkimista labor berendezése könnyen többbe kerülhet, mint egy mesterember fél évi teljes keresete, de még egy jóval szegényesebb, ládába pokolható "útikészlet" is több tengeri aranyat érhet.

Egyszerű anyagok elkészítése általában egy napszakot vesz igénybe. Ennyi idő alatt, feltéve, hogy rendelkezik elegendő alapanyaggal, a karakter 1+SM adagot tud elkészíteni. Sikertelen ismeret próba esetén 1 adagnyi alapanyag és a befektetett idő kárba vesznek.

Az ismeretpróba sikerességét ugyanolyan tényezők befolyásolhatják, mint a mérgekverését.

Savak és lúgok készítése

A savak és lúgok viszonylag könnyen elkészíthető, de sokoldalú anyagok. A közönséges savak vagy lúgok kikeverési nehézsége (+3 SM). Ugyan ezek is okozhatnak kellemetlen bőrirritációt, de ennél komolyabb kárt csak nagyon hosszú bőrkontaktus mellett okoznak. Persze jóval erősebb keverékek is elkészíthetőek. A húsmaró sav (+1 SM), amely vitriol olaj és levegővel dúsított víz segítségével készül bőrrel érintkezve k5 sebzést okoz

annyi körig, ahány adag keverék találkozott a célpont bőrével. (-1 SM)-es kikeverési nehézséggel már k5+2-es sebzést okozó sav készíthető, (-3 SM)-as nehézséggel pedig k10-es sebzésű. Ezek mindegyike kötelező Ép veszteséget is okoz.

Nagy a kereslet az alkímisták által készített királyvízre és erősvízre (40), amelyet szerte a világon használnak az arany tárgyak és aranypénzek próbaköves vizsgálatára. További érdekes példa a só és zöld vitriol hevített elegyből előállított sósav (10), amely megfelelő koncentrációt és mennyiséget mellett alkalmas a vas feloldására. Ezen savak elkészítéséhez szükséges alapanyagokat a legtöbb nagyobb településen megfizethető áron be lehet szerezni.

Éghető és robbanó anyagok készítése

A lámpaolaj alighanem az alkímisták legkeresettebb terméke, ám az igazi mesterek tudása ennél jóval meszebb terjed. Az alkimistatűz (-2 SM) sokak által rettegett készítmény. Ez a nafta és oltatlan mész keverékéből készült veszedelmes anyag vízzel, de akár levegővel érintkezve is felgyullad és további táplálék hiányában is hosszú percekig ég.

Az alkímisták között közkézen forgó *A tűzek könyve* számos receptúrát tartalmaz éghető és robbanó porok készítéséhez. Ilyen például a salétrom, hegedűgyanta és kénkő felhasználásával készülő ignis volatilis, vagy repülő tűz (0), amely egyaránt használható szórakoztató tűzijátékokhoz, éghető anyagok meggyújtásához, vagy akár kisebb égési sérülések okozásához.

Méreg- és gyógyszeralapanyagok előállítása

Sok méreg, ellenméreg, gyógyszer vagy épp ajzószer előállítható a természetben összegyűjthető alapanyagok mellett és helyett alkimista laborban kikevert készítmények segítségével is. A méreg és gyógyszer alapanyagok kikeverésének sikeres Intelligencia+Alkímia (40) próbával lehetséges, amelyhez a kikevert alapanyag szintenként (-1 SM) módosítót ad.

Annak az eldöntése, hogy egy méreg vagy gyógyszer alapanyaga előállítható-e Alkímia ismerettel a mesélő joga eldönteni, de jellemzően amennyiben a főzet alapanyaga külön nincs megnevezve a főzet leírásában, akkor Alkímia ismerettel is előállítható.

Alapanyagok gyűjtése

Méreg és gyógyszer alapanyagok gyűjtésének két-féleképpen lehet nekiállni: vaktában és célirányosan. Az utóbbi esetben az alapanyagok felkutatásához sikeres Intelligencia+Helyismeret próbára van szükség, a mesélő által meghatározott módosítóval. A karakterek 1+SM értékű alapanyagot találnak.

Módosítók	Példák
+3 SM	Ismert, könnyen megközelíthető hely.
+1 SM	Nehezen megközelíthető hely.
-1 SM	Ismeretlen hely.
-3 SM	Ismeretlen, rejtett hely.

Ha a karakterek „vaktában” keresgélnek, vadonjáró tapasztalatukra hagyatkozva, sikeres Érzékelés+Vadonjárás (0) próbát kell tenniük. Ebben az esetben szintén 1+SM értékben vásárolhatnak alapanyagokat a táblázatból. Mindkét próbatípusra igaz, hogy a karakterek ismételt próbálkozással megkísérelhetnek még több levásárolható értéket felhalmozni, de sikertelen dobás esetén addigi idejük kárba vész.

Egy adag alapanyag SM-ben kifejezett ára az alapanyag erősségének, az éghajlatnak és az évszaknak a függvénye, az alábbi táblázat alapján. Az így talált alapanyag típusát a karakter határozza meg.

Éghajlat és évszak	Erősség				
	1	2	3	4	5
trópusi - esős	1	2	3	5	7
trópusi - száraz	1	3	4	5	8
szavanna - esős	2	3	5	6	8
szavanna - száraz	2	4	6	7	9
sivatag - esős	2	4	7	8	10
sivatag - száraz	3	5	8	9	12
sztyepp - esős	2	3	4	5	7
sztyepp - száraz	2	4	5	6	8
mediterrán - tél	3	4	5	7	9
mediterrán - tavasz	2	3	4	6	8
mediterrán - nyár	2	4	5	6	8
mediterrán - ősz	2	3	4	7	9
szubtrópusi - esős	1	2	3	5	8
szubtrópusi - száraz	2	3	4	6	8
kontinen. - tél	3	4	5	7	10
kontinen. - tavasz	1	2	3	6	9
kontinen. - nyár	2	3	4	7	9
kontinen. - ősz	2	3	4	7	9
óceáni - tél	3	4	7	8	10
óceáni - tavasz	2	3	5	7	8
óceáni - nyár	2	3	6	7	9
óceáni - ősz	3	4	6	8	9
szubpoláris - tél	4	6	8	10	12
szubpoláris - tavasz	3	4	5	7	9
szubpoláris - nyár	2	3	5	6	8
szubpoláris - ősz	3	4	5	8	10
tundra - tél	4	6	9	11	14
tundra - tavasz	3	5	6	9	11
tundra - nyár	3	4	5	8	10
tundra - ősz	4	5	8	10	13
állandó fagy	6	9	11	13	15

Arvio egy kellemes őszi délelőttön méreg alapanyagokat keres a Kopasz-hegység mediterrán lankáin. Próbáján 5 SM-et ér el amelyből két adag 2-es erősségű kábító típusú alapanyagot gyűjt.

Varázslat hozzávalók gyűjtése

A varázslat hozzávalók jellemzően egy helyileg erősen korlátozott területen lelhetőek fel, gyűjtésük tehát csak ezeken a területeken lehetséges. A gyűjtésükhöz szükséges érték a leírásukban szerepel.

Ereklyék

A varázstárgyakkal ellentétben az ereklyék nem tudatos emberi munka eredményei, hanem párját ritkító cselekedetek akaratlan melléktermékei.

Ereklyék születése

Minden 10. szintet betöltő karakter minden szintlépéskor (már a 10. szinten is) szerencsepróbát tehet. A próba célszáma 10. szinten (10), majd ezt követően minden szinten (+5)-tel több. Siker esetén a karakter egy gyakran használt, hozzá kötődő, a játékos által választott tárgy (pl. kedvenc kardja, pajzsa, de akár az udvaronc legyezője vagy a nyargaló nyerge) ereklyévé válik.

Ereklyék tulajdonságai

Az ereklyék épp annyira sokszínűek, mint az ichorvérrűek, akiktől erejüket kapják, hisz az ő képességeiket és akár személyiségüket tükrözik vissza. Az ereklyével rendelkező karakter minden szintlépéskor eldöntheti, hogy -1 Max. Ichorért cserébe elkölt 10 Kp-ot a karakteralkotásnál ismertetett szabályoknak megfelelően, de az így megvásárolt értékekkel és tulajdonságokkal az ereklye fog rendelkezni. A karakter csak olyan értékeket és tulajdonságokat vásárolhat az ereklyének, amelyeket ő maga is meg tudna vásárolni az adott szintlépésnél. Például, ha a karakter a Harcos alapkaszttal lép szintet, nem vásárolhat varázserőt az ereklyéjének sem.

Ereklyék használata

Az ereklye bármely jellemzőjét és tulajdonságát (Tulajdonság, Ismeret, varázserő), ha a cselekedet közben az ereklyét használja, a hozzá kötődő karakter úgy tekintheti hogy ő rendelkezik velük. A képességeket használhatja, a harcértékeket, ismereteket, tulajdonságokat hozzáadhatja saját értékeihez, a varázserőből létrehozhat varázslatokat, stb.

Egy ereklyét bárki használhat, de fejleszteni csak az képes, akinek létrejöttét köszönheti, amíg az ereklye tudatra nem ébred.

Tudatra ébredt ereklyék

Ha egy karakter legalább 3 szintlépés alkalmával él az ereklyéje Ichorból való fejlesztésének lehetőségével esély támad arra, hogy az ereklye tudatra ébredjen. Innentől kezdve a karakter minden szintlépéskor - feltéve, hogy még mindig birtokában van az ereklyének - szerencsepróbát (25) tehet. Siker esetén az ereklye tudatra ébred. Intelligencia, Karizma és Lelkierő értéke megegyezik létrehozója vonatkozó értékeivel, alapvető jellemvonásai is az övét mintázzák. A tudatra ébredt

ereklyék saját célokkal és érzelmekkel rendelkeznek, és szabadon eldönthetik, hogy képességeiket a használójuk rendelkezésére bocsájtják-e, sőt ellene is fordulhatnak.

A tudatra ébredt ereklyék ezentúl már a létrehozójuk segítségével is képesek fejlődni: minden alkalommal, amikor hordozójuk szintet lép egy szerencse (25) próba dönti el, hogy az ereklye is tovább fejlődik-e. Siker esetén az ereklye elkölthet 10 újabb Kp-ot. Fontos különbség, hogy ezeket a pontokat nem az ereklyét épp tulajdonló karakter, hanem maga az ereklye - vagyis a mesélő - költi el, de csak olyan értékekre és képességekre, amelyeket a hordozó is megvásárolhatna az adott szintlépéskor. Mindezekon felül a tudatra ébredt ereklyék közös tulajdonsága, hogy mentális kommunikációra képesek a hordozóikkal.

Szent ereklyék

Az egyezményes panteon követői felszentelésük során birtokába kerülnek egy tudatra ébredt, a panteon egy istenéhez kötődő ereklyének, amely ugyan más képességgel ekkor nem rendelkezik, de mentális kommunikációra képes hordozójával. Az így kapott ereklye az egyház egy nehai szentjének jellemvonásait tükrözi.

Megerőltető tevékenységek

Az most következő szabályok a kritikus pillanatok kedvéért születtek. Az esetek túlnyomó többségében annak a kiderítése, hogy vajon hány kör alatt képes felmászni a karakter egy 10 méter magas létrára, nem ér annyit, hogy emiatt a játék megakadjon, amíg a mesélő vagy a játékos megkeresi a vonatkozó szabályt a könyvben. Ilyenkor a legcélravezetőbb a mesélőnek egy hozzávetőleges megoldással előállnia, vagy akár egy kézlegyintéssel elintéznie a kérdést: “tudod mit, felmáasztál, a Te karakterednek ez nem jelent kihívást”.

Ellenben, ha a kérdés az, hogy a 10 méteres létrán felmászva a karakter időben felér-e, hogy megmentse valakinek az életét, aki egy halálos csapdát aktivál éppen óvatlan mozdulatával... nos ezekre az esetekre nyújtanak szabályokat a következő bekezdések.

Mászás

Bármely, létránál kevesebb kapaszkodóval szolgáló felületek megmászásához Erőnlét + Atlétika (0) próbát kell tenni. A karakter (-1 SM) módosítót kap minden pontnyi Leterheltség után. Hosszan tartó mászás esetén az ismeretpróbát 10 percenként kell megismételni. Vétés esetén a karakter lezuhan.

Felület	Sebesség/cselekedet	Módosító
Létra	4 + SM méter	+5 SM
Lombok	1+SM méter	+3 SM
Kötél	1+SM méter	+2 SM
Meredek hegyoldal	1+SM méter	+1 SM
Terméskő épületfal	(1+SM)/2 méter	0
Síma felület	(1+SM)/2 méter	-3 SM

Ásás

Megfelelő felszereléssel (pl. ásó, csákány) a karakterek az Erőnlét+Atlétika (0) próbával 1+SM órán keresztül tud folyamatosan ásni. Hogy egy óra alatt hány köbméter talaj kiásására képes az a talaj fajtájától függ:

Homok, laza talaj: megközelítőleg 1 köbméter/óra

Termőföld: 0,5 köbméter/óra

Agyagos, kemény talaj: 0,25 köbméter/óra

Gyalogtúra

Egy karakter alapesetben (ideális időjárás, minimális

szintkülönbség, ösvény) naponta 25 kilométer megtételére képes gyalogosan egy megerőltető, de fenntartható utazást során. Ennél gyorsabb tempóra (max. 50 km-ig) csak annyi napon keresztül képesek, mint az Erőnlétük ötöde, és ezt követően legalább ugyanannyi napnyi pihenésre van szükségük. A naponta megtett távolságot az alábbi tényezők befolyásolhatják:

Terep: Nagyon nehéz terep (pl. mély hó) *0,2

Nehéz terep (pl. meredek hegyvidék) *0,5

Átlagos terep (pl. ligetes dombvidék) *1

Ideális terep (pl. karban tartott kőút) *1,2

Idő: Heves esőzés, erős havazás *0,5

Kánikula *0,8

Hozzáértés: A csapat egyik tagja naponta Erőnlét+Vadonjárás (0) próbát tehet. Minden útitárs után akinek nincs legalább 10-es Vadonjárása (-1 SM) módosítót kap. A naponta megtehető távolság 1+SM-mel nő az egyéb szorzószámok érvényesítése előtt.

Felszerelés: A karakter által cipelt felszerelés Súlyának duplája levonódik a távolságból az egyéb szorzószámok érvényesítése előtt.

Levegő visszatartása

Nyugalmi állapotban, vagy enyhe erő kifejtés mellett (pl. kényelmes séta) egy karakter annyi percet képes levegővétel nélkül kibírni, amennyi az Erőnléte tizede. Erő kifejtés mellett (mászás, futás, harc) az Erőnlét ötöde számú körön keresztül képesek ugyanerre. Ha ennél hosszabb időre szükséges egy karakternek visszatartania a lélegzetét választhat, hogy Erőnlét+Atlétika (0) vagy Erőnlét+Úszás (+2 SM) próbát tesz. 1+SM számú extra körön keresztül képes visszatartani a levegőjét.

Úszás

Egy karakter úszási sebessége próba nélkül megegyezik Mozgás értékének egyötödével cselekedetenként. Ennél gyorsabb úszáshoz sikeres Erőnlét+Úszás (0) próbát kell tenni. A vízviszonyok függvényében a mesélő módosítókat adhat. A karakter 1+SM métert hozzáadhat az úszási sebességhez.

Fuldokoló személyek vízből kimentéséhez sikeres Ügyesség+Úszás (0) próbára van szükség.

Távolugrás

A karakter helyből az Erőnléte tizede méter távolságra képes elugrani, amelyhez sikeres Ügyesség+Akrobatika (0) próbával (1+SM)* 0.5 méter járulhat.

Elvyra Erőnléte mindössze 16, de próbáján tiszteletre

méltó SM 2-es eredményt ér el, így összesen 2,5 méter messzire sikerül ugrania.

Nekifutásból a karakter sikeres Ügyesség+Akrobatika (0) próbával $1+SM$ méter távolságra képes elugrani.

Magasugrás

Egy helyben állva a karakter Erőnlétének duplája cm magasra tud felugrani, amelyhez egy sikeres Ügyesség+Akrobatika (0) próbával $(1+SM) * 10$ cm-t adhat. Nekifutásból az emelkedéshez $(1+SM) * 30$ centiméter járul.

Elvyra 16-os Erőnléte és SM 4-es próbája segítségével nekifutásból másfél méter magasra ugrik fel.

Súlyemelés

A karakter Erőnlétének duplája kg-ot képes megemelni, amelyhez Erőnlét+Atlétika (0) próbával $1+SM * 10$ kg-t adhat.

A 38-as Erőnléttel rendelkező Tarcál az Erőnlét+Atlétika (0) próbáján SM 3-as eredményt ér el így összesen 116 kg felemelésére képes $(38*2+4*10)$.

Dobás

A karakterek bármit eldobhatnak, amit képesek megemelni. A maximális dobótávolság az Erőnlét, az Atlétika, és a tárgy súlyának függvénye

1 kg súlyú tárgyat Erőnlét méter távolságra képes eldobni. Ehhez az értékhez egy sikeres Erőnlét+Atlétika (0) próbával $1+SM$ métert adhatnak hozzá. Az 1 kg-nál nehezebb tárgyak esetén ezt a távolságot el kell osztani a tárgy felfelé kerekített súlyával.

Elvyra (Erőnlét 16) egy nagyjából 2 kg-os cserépdarabot 8 méter távolságba képes eldobni próba nélkül. Mivel ellenfele ennél messzebb található, kénytelen Atlétika próbát tenni, amelyen szerencsére SM 3-as eredményt ér el, vagyis akár 12 méterre is képes elhajítani cserepet.

Fegyverhajításnál a fegyver méretkategóriája és a karakter Erőnléte határozza meg a fegyver Lőtávolságát.

Méret	Lőtávolság
1	Erőnlét fele
2	Erőnlét fele
3	Erőnlét harmada
4	Erőnlét negyede
5	Erőnlét ötöde méter

Felszerelés

Pénz

Faria szerte rengeteg féle pénz forog közkézen. Többségükben réz, bronz, vas, ezüst, arany különböző ötvözetek, de léteznek ezektől nagyban eltérő fizetőeszközök is. Az Elsüllyedt Tenger partvidékén elfogadott fizetőeszköz a festőcsiga háza, a Fütengeren előszeretettel fizetnek lóval, de Merikum egyes vidékein a legendák szerint az ígéret számít fizetőeszköznek. Ezzel együtt is, pénz alatt Farián leginkább a pergő aranyat és a csillogó ezüstöt értik.

Tengeri pénzek

A világ talán leghíresebb és megbízhatósága, valamint viszonylag magas nemesfém tartalma miatt mindenhol jó szívvel látott pénze a három fajta tengeri érme: a rézből vert kispénz vagy (*pochi soldi*, r), az ezüstgyöngy (*perla*, e) és az aranykagyló (*conchiglia dorata*, a). Hagyományosan a pénzváltók 1 gyöngyért 100 kispénzt adnak, és 10 gyöngyöt váltanak be 1 aranykagylóra.

Az egyszerűség kedvéért, és a tengeri pénzek elterjedtsége okán, a könyvben tengeri pénzekben számolva és roccamarei árszínvonalon szerepelnek az árak.

Bérek

Az alábbi táblázat a teljesség igénye nélkül mutatja be pár szakma példáján keresztül a Roccamaréban tipikusnak mondható havi kereseteket. Ugyanakkor fontos megjegyezni, hogy ezeket az összegeket jellemzően nem egy összegben, és még csak nem is feltétlenül pénzben kapják meg a szakmák képviselői, hanem sokszor természetben, illetve részben ellátásként. Roccamare egyébiránt gazdag településnek számít, máshol a munkások nagy részének ezeknél kissé alacsonyabb bérekkel kell beérniük.

Szakma	Havi bér
Szolgáló	3 e
Napszámos	4 e
Ácsmester	10 e
Zsúpoló	11 e
Kőműves	12 e
Zsoldos	12 e
Írnok	13 e
Kispap	15 e
Páncélverő	30 e
Városi előljáró	75 e

Faria minden magára valamit is adó politikai entitása saját pénzt veret, saját rendszere szerint. Escarban, a Dal Marina Kereskedőszövetség szomszédságában található apró királyságban, például a hivatalos pénznem a garas és a királpénz. A garasban 1/7 dal marinai uncia (4,48 gramm) réz van, és így értéke is nagyjából megegyezik 1 tengeri rézpénz értékével. Forgalomban van még a nagygaras is, mely méretében és értékében is 10 garassal egyezik meg. Kis és a nagygarason is látható a király arcképe, a kiadás éve az egyezményes vallás időszámítása szerint és a hátoldalon Deras (ágaskodó oroszlán, a címerpajzs tetején koronával) illetve Batirre (háromtornyos vár) címere. A királpénz, mely 1/10 dal marinai uncia ezüstöt tartalmaz, és 5 nagygarasban van meghatározva az értéke. Királpénzt csak a fővárosban vernek, és a király arcképe mellett a Gironda dinasztia címere (három koronás oroszlán, és Deras városfalai) látható rajta. Az elmúlt években komoly pénzmennyiség került be az escari forgalomba, egy kis inflációt is okozva. Escar korábban viszonylag olcsó országnak számított, de mostanra a helyi árak megközelítették a környékbeli átlagot, némi gondot okozva a bérből élők számára.

Mennyit keres a karakter?

Erre a kérdésre a mesélő és a játékos megegyezése értelmében szinte bármilyen válasz adható. Ha a karakternek van jól hasznosítható ismerete (pl. egy Szakma 15) a jövedelmét ismeret-próba is meghatározhatja: ilyenkor 1+SM duplája számú ezüst-gyöngyöt keres az adott hónapban. Jellemzően azonban a karakterek legértékesebb szakértelme a harci tapasztalatuk, és általában nem jelent kihívást a számukra, hogy egy kellőképpen jómódú és méretesebb településen zsoldosként munkát találjanak. Ebben az esetben a karakterek havi keresete első szinten általában 1 aranykagyló, ezt követően pedig minden további szinten +2 ezüstgyöngy.

Életvezetési költségek

Élni nem olcsó mulatság. A kalandok közötti időszakokban a karaktereknek természetesen nem csak gyűlhet, de akár fogyatkozhat is a vagyona. Az itt táblázat formájában összefoglalt életvezetési költségek tartalmazzák egy otthon fenntartási költségét, étkezéseket, és egyéb előre kalkulálható költségeket (adó, alamizsna stb...) egy hónapra vetítve, Roccamaréban. Természetesen a karakterek költségeinek felső határa nincs, de

ha viszonylagos kényelemben és a társadalmi elvárásoknak megfelelően szeretne élni az itt felsorolt értékek alá nem mehet.

Életmód	Havi költség
Nyomorgó	1-3 e
Szegényes	4-6 e
Szerény	7-10 e
Kényelmes	1-5 a
Fényűző	min. 5 a

A karakter életvezetésének elsősorban nem számokban kifejezhető következményei vannak, hanem azon érhető tetten, ahogy a környezete viszonyul hozzá.

Nyomorgó: a karakter egy bérszálláson, füstöt-szeles nyomortanyán, vagy más, életvitelszerű tartózkodásra alig alkalmas helyen húzza meg magát. Csak pár öltözet ruhája van, azok is elnyűtt állapotban. Kiadásai csaknem egészét az elegendő élelem beszerzése teszi ki, de még így is van, hogy korgó gyomorral fekszik le aludni. Megjelenése miatt Ranggal rendelkező karakterek befolyásolására irányuló próbáihoz (-2 SM) járul, míg mindenki mással szemben (-1 SM). A játékos minden hónapban szerencse (30) próbát dob és siker esetén a karakter legértékesebb vagyontárgyának nyoma veszik.

Szegényes: a karakter megfelelően védve van a környezeti hatásoktól, otthonát melegen tudja tartani télen, ruházata jól szigetel. Otthona berendezése rosszul megmunkált, és bútora 3-4 darabból áll. Komoly éhséggel ritkán és csak rövid időkre kell megbirkóznia, és ha nagyon muszáj össze tud kaparni egy kevés pénz valami nem várt kiadásra. Luxusra vagy megtakarításra azonban gondolni sem mer. Szegényes megjelenése miatt Ranggal rendelkező karakterek befolyásolására tett próbáihoz (-1 SM) járul. A játékos minden hónapban szerencse (20) próbát dob és siker esetén a karakter legértékesebb vagyontárgyának nyoma veszik.

Szerény: A karakter otthona szomszédságában mesteremberek és városi polgárok laknak, akikkel baráti jó viszonyt ápol. Rendelkezik munkás és különleges alkalmakra fenntartott ruhákkal is. Otthona karbantartott és funkcionálisan bútorozott. Rendszeresen és jól étkezik, és időről időre még egy kis pazarlásra is futja neki. Komolyabb kiadásokat, befektetéseket azonban nem engedhet meg magának, és csak egyetlen baleset vagy természeti katasztrófa választja el a lesüllyedéstől.

Kényelmes: Emeletes kőházban lakik, meglehet a saját műhelye fölött. Otthon és a munkahelyen is szolgák és segédek dolgoznak a keze alá. Személyes és berendezési tárgyai között messzi tájakról vagy épp régről származó, mestermunka, különleges darabok is

megtalálhatóak. Asztaláról nem hiányoznak az egzotikus fűszerek, és a maradékokból a szolgák is jól laknak. Komoly tartalékokkal rendelkezik pénz, ékszerek, értékesíthető vagyontárgyak formájában. Mindig akadnak olyan emberei, akikre rábízhatja a szaktudást nem igénylő feladatok végrehajtását. Lakhelyének közelében könnyedén kap hitelt.

Fényűző: A karakter kastélyszerű házának csodájára járnak az utazók. Bútorai, ruhái, fegyverei és ékszerei neves mesterek munkái. Szinte soha nem kell bepíszkítania a kezét és kényelméről számos szolgáló gondoskodik. Komoly birtokokkal rendelkezik és gazdasági érdekei, valamint rokoni kapcsolatai messzire terpeszkedő pókhálóként szövik át a környéket. Mindig akadnak olyan emberei, akikre akár szaktudást igénylő feladatok elvégzését is rábízhatja. Bárhol könnyedén kap hitelt. Mivel a törvényszolgák között is akadnak barátai, kisebb kihágásokat könnyedén a szőnyeg alá tud söpörni.

Áruk és árak

Roccamarében minden eladó.

A következő táblázatokban található áruk árai viszonyítási alapként szerepelnek, és a kontinens legforgalmasabb és legjobban ellátott városának átlagos árait tükrözik. Értelemszerűen nem ajánlott őket kötelező érvényűnek tekinteni. A Roccamarétól pár napnyi járással található Batirrének nevezett escar városban például az itt található nál jóval olcsóbbak az élőállatok és hússok, bőrok, enyvek, különösen a gyapjasréti nagy állatvásárok idején. Fremnes távoli fraelig kikötővárosában, a déli sarkkör közelében a távoli portyákról kincsekkel hazatérő fraelig harcosok sörre és ölelésre váltják az aranyból és drágakőből készült ritka kegytárgyakat is.

Étel neve, mennyiség	Ár
Kenyér, cipó	2 r
Kétszersült, kg	3 r
Sajt, korong	10 r
Sertéshús, kg	4 r
Csirke, kg	4 r
Marhahús, kg	10 r
Vadhús, kg	20 r
Hal, kg	8 r
Kolbász, szál	4 r
Füstölt sonka, kg	10 r

Étel neve, mennyiség	Ár
Tojás, tucat	3 r
Friss zöldségek, kg	6 r
Savanyúság, kg	8 r
Friss gyümölcsök, kg	5 r
Aszalt gyümölcsök, kg	10 r
Méz, kg	40 r
Só, kg	50 r
Cukor, kg	4 e
Fűszerek, gramm	10 r
Változatos útravaló/nap	10 r

Ital, mennyiség	Ár
Helyi bor, pohár	3 r
Híres, távoli tájbor, palack	min. 30 r
Sör, korsó	2 r
Mézsör, korsó	3 r
Borpárlat, palack	20 r
Gyümölcspárlat, palack	25 r
Gabonapárlat, palack	20 r
Tea, bögre	2 r
Kávét, bögre	4 r
Kakaó, bögre	5 r

Szolgáltatás neve	Ár
Hideg étkezés fogadóban	5 - 15 r
Meleg étkezés fogadóban	10 - 20 r
Lakoma	30 - 40 r
Szállás az ivó lócáján/éj	2 - 3 r
Ágy közös szobában/éj	5 - 10 r
Saját szoba /éj	20 - 30 r
Fürdőház látogatás	5 - 10 r
Fürdőházi masszázs	3 r
Labdaház látogatás	5 r
Postakocsi/nap	10 r
Fuvaros /nap	10 r
Folyami utazás/nap	10 r
Tengeri utazás/nap	5 r
Munkás napidíja	20 - 40 r
Fegyveres napidíja	30 - 60 r
Hírvivő napidíja	20 r
Bordélyház látogatása	20 r - 50 r
Borbély	10 r
Orvosi ellátás/kezelés	20 r
Mágikus gyógyítás/Ép	2 e
Roccamareei kapudíj	5 r

Ruházati cikk neve	Ár
Szegényes ruházat	1 e
Mesterember ruházat	2 e - 1 a
Előkelő ruházat	2 - 14 a
Fejedelmi ruházat	min. 15 a
Elöljárói talár	4 e
Vászoning	30 r
Gyapjú tunika	50 r
Vászon nadrág	40 r
Gyapjú nadrág	60 r
Harisnya	1 e
Bundás télikabát	3 e
Csuklya	50 r
Felöltő	1 e
Selyem, rőf	3 e
Gyapjú szövet, rőf	50 r
Vászon, rőf	30 r
Bocskor	50 r
Csizma	3 e
Kesztyű, pár	1 e
Díszes kalap	2 e
Gyapjú sapka	30 r

Szerszám neve	Ár
Ekevas	2 e
Járomfa	60 r
Ásó	50 r
Ácsbalta	50 r
Üllő	2 a
Kalapács	50 r
Fűrész	2 e
Létra, 3 méter	1 e
Véső	30 r
Rokka	20 r
Kasza	1 e
Szög	5 r
Fegyverjavító készlet	3 e
Vértjavító készlet	4 e
Fegyver és vértjavító készlet	5 e

Hangszer neve	Ár
Fidula-hegedű	4 e
Hárfa	3 e
Cimbalom	3 e
Pásztorsíp	50 r
Dob	1 e
Kürt	5 e

Hangszer neve	Ár
Lant	4 e
Tekerőlant	1 a

Eszköz neve	Ár
Pergamen, lap	10 r
Papír, lap	30 r
Tinta, dl	50 r
Írón, 10 cm	30 r
Könyv, üres	1 a
Másolt kódex	3 a
Dörzsmozsár	2 e
Mérőkanál	1 e
Keverőpohár	30 r
Zárható fatégely	30 r
Zárható ónűveg	50 r
Zárható üveg, kicsi	2 e
Lombik, kicsi	3 e
Lombik, nagy	7 e
Jól felszerelt labor	4 a
Hordozható labor	2 a
Kötél, méter	10 r
Vaslánc, méter	1 e
Mászóvasak, 2db	40 r
Fáklya	10 r
Olajmécse	50 r
Lámpás	1 e
Gyertya, 30 cm	20 r
Gyertyaóra, 1óra	10 r
Vászon hátizsák	40 r
Málhazsák	30 r
Láda, kicsi	5 e
Láda, nagy	2 a
Barlangáskészlet	3 e
Iránytű	2 e
Kvadráns	50 r
Asztrolábium	3 e
Távcső	1 a
Kézitükör	6 e
Varrókészlet	30 r
Pokróc	10 r
Gyékény	20 r
Hálósák	50 r
Ólom tálak és edények, 3db	1 e
Bőrtömlő	1 e

Eszköz neve	Ár
Erszény	50 r
Fém szelence	5 e
Pipa	20 r
Háló, m2	40 r
Cilinderes zár	1 a
Kulcsos zár	3 a
Kulcsos bilincsek, pár	3 a
Tolvajkulcs	3 a
Gyógynövény készlet/adag	10 r
Kötszer, méter	10 r
Sínpólya	30 r
Sebbalzsam/kezelés	20 r
Aqua vitae/Ép	2 e
Gyógyító készlet/kezelés	30 r
Lámpaolaj, dl	6 r
Sav, dl	50 r
Alkimistatűz, dl	1 e
Alkimista alapanyagok/adag	20 r
Gyógyszer-hozzávaló/szint	10 r
Méreg-hozzávaló/szint	20 r
Pipadohány, dkg	30 r
Nyílvessző/30 db	20 r
Szépítkezőkészlet	1 e

Állatok és járművek	Ár
Igásló	6 e
Bivaly	5 e
Szamár	3 e
Hátasló	1-2 a
Harci ló	min. 3 a
Paripa főúri ménesből	min. 10 a
Utazó nyereg	2 e
Harci nyereg	5 e
Kötőfék	20 r
Kengyel	30 r
Sarkantyú	10 r
Patkó, 4db	40 r
Patkolás	10 r
Vödör	10 r
Lópokróc	5 r
Lókenyér (bab és borsó), kg	3 r
Széna, véka	3 r
Zab, kg	4 r
Béristálló, ellátással/nap	10 r
Utazó ló + lószerszám	1 a 3 e

Állatok és járművek	Ár
Harci ló + lószerszám	4 a
Kézikocsi	5 e
Szekér	1,5 a
Hintó	min. 10 a

Ingatlan	Ár
Ház a városfalakon kívül	10-15 a
Apró városi sorház	30-40 a
Városi ház + műhely	40-70 a
Emeletes városi kőház	min. 70 a
Szoba bérlete/hó	3 e
Apró ház bérlete/hó	8 e
Emeletes kőház bérlete/hó	2 a

Hozzávaló neve	Ár/+1 SM varázserő
Démonkorpusz, 0,5 kg	1a 2 e
Fenyőtömjén, 10 dkg	1 a
Friss emlősszív, 0,5 kg	30 r
Havasi szirtmoha, 4 dkg	1 e
Hegykristály, 1 dkg	1 a
Ichorkő, 1 gramm	2 a
Kobibazalt, 1 kg	9 e
Laulire-pollen, 1 dkg	5 e
Madárhang, 5 dkg	3 e
Marina könnyei, 1 dl	2 e
Sötét kígyógyökér, 10 dkg	5 e
Termésplatina, 0,5 kg	1 a 5 e

Faria különleges árucikkei közé tartoznak az ichorban bővelkedő varázslat hozzávalók. A megfelelően megválasztott hozzávalók segítségével a varázshasználók sokkal könnyebben képesek varázslataik létrehozására, épp ezért igen keresett és meglehetősen drága árucikkek. Fontos tudni, hogy nem minden hozzávaló alkalmas minden varázslat alapanyagául, hogy melyek melyik mágiatípusok varázslataival alkalmazhatóak együtt, arról az alábbi leírás ad tájékoztatást.

Démonkorpusz (Sík)

A hozzávaló neve nem árul zsákbamacskát, bár nem teljesen pontos. A démonok, elementálok, küldöttek testének darabjai egyaránt kitűnő hozzávalói lehetnek bármely idézőmágiának. Jellemzően méretesebb, még épp, hogy kézbe fogható darab bármelyikből +1 SM varázserőt tartalmaz. Bár a hozzávaló a démonokról nyerte nevét, mégis a föld és vízelementálok tetemei a leginkább alkalmasak a hosszútávú tárolásra. A hozzávalót egyébiránt igen ritkán lehet megvásárolni, és olyankor is elkéri az árát, alighanem azért mert igencsak veszedel-

mes a beszerzése.

Fenyőtömjén (Élet, Transzmutáció)

A Fűtenger északnyugati határán honos fafajta gyantája, amellett, hogy keresett árucikk füstölőként is, varázslatok hozzávalójaként is hasznosítható. A megszilárdult gyanta kitűnően tárolható és szállítható, a Fűtengert átszelő karavánok kedvelt árucikke. Mindazonáltal nem tartozik a legpotensebb hozzávalók közé, több maréknyi fenyőtömjén együtt tartalmaz +1 SM varázserőt. Esqi Taq és Velca piacain kilóját pár ezüstért mérik, de mire eljut Roccamaréba igencsak megdrágul.

Friss emlősszív (Halál)

Egyike a legkönnyebben hozzáférhető hozzávalóknak, bármely település mészárszékén megvásárolható, de az élelmes varázshasználók maguk is könnyedén begyűjthetik. Felhasználását ugyanakkor jelentősen nehezíti, hogy csak az egészen friss emlősszívek használhatóak fel varázslatokhoz. Pár órával a halál után a szív már használhatatlan varázslatok céljaira. A szív mágikus ereje az állat fajtájának függvénye. Kis rágsálók szíve szinte használhatatlan, de még a megközelítőleg macska méretű állatok is mindössze +1-2 SM varázserőt szolgáltatnak. Az egyik legkedveltebb hozzávaló, könnyű hozzáférhetősége miatt, a kecskék vagy birkák szíve +3 SM varázserőt tartalmaz.

Havasi szirtmoha (Élet, Természet)

Ez a mérsékelt égövek legmagasabb hegységeiben, épp csak, hogy a hóhatár alatt tenyésző mohafajtája jól ismert gyógyító hatásairól. A vidék kirurgusai és java-sasszonyai előszeretettel használják gyógyszereikben. Ugyanakkor friss, élő állapotában varázslat alapanyagának is használható. Egy maréknyi szirtmoha +1 SM varázserőt tartalmaz. Sajnos kiszáradás után elveszíti mágikus potenciálját, így megvásárolni is leginkább azokon a területeken lehet, ahol a vadonban is fellelhető.

Hegykristály (Fény, Gondolat)

A fraelikek nyelvén Eldrid szemének is nevezett kristályok ősidők óta használt alapanyagai nem pusztán a varázslatoknak, de a varázstárgyaknak is. Ráadásul szerte Farián előszeretettel viselik ékszerként is. Épp ezért, a fraelikek között megbecsült foglalkozás a kristálykeresés. A kristályok kétség kívül rendkívüli hatalommal bírnak, egy tenyérnyi méretű darab akár +5 SM varázserőt is rejthet magában.

Ichorkő (minden típus)

A legendás ichorkő ahogy neve is mutatja szinte hígíthatlan, nyers mágikus hatalmat rejt. Egészen kis mennyiségben is rengeteg erőt rejt magában, és már egy borsónyi is +2 SM varázserőt biztosít, egy ládányi pedig alighanem városok elemésztésére is elegendő lenne, ha bárki is képes lenne egy ekkora mennyiséghez hozzájutni. A bölcsek is találgatják, hogy hogyan keletkeznek, és bár szinte bárhol előfordulhatnak a föld mélyén – sőt egyes nagyon ritka esetekben a földfelszínen is – a legnagyobb mennyiség amennyit egyetlen bánya területén találtak mindössze pár kilogrammnyi volt.

Kobibazalt (Halál, Elemi)

A Bogun Birodalom legendás fővárosát, Zelengrádot elpusztító Kobi vulkán lávájának kihűlt bazaltja magába zárta az egykori pusztítás emlékét és értő kezekben könnyedén felelevenedik. Bár a romok környéke manapság már lakhatatlan, de a környék népei időről-időre komoly karavánokkal indulnak meg, hogy kihasítsanak maguknak egy nagyobb darabot a Kobiból. Az így nyert kobibazaltot apróbb darabokra hasogatják, hogy aztán útnak indítsák a nagyvilág piacai felé. A kobibazalt egy nagyobb, talán kilós darabja +1 SM varázserőt rejteget magában.

Laulire-pollen (Fény, Természet, Érzelmek)

A Laulire-virág szépségének állítólag nincs párja és csak olyan földben terem, amelyet valaha Adrasteia küldött-jének Laulirenek a talpa érintett. A virágból készült méznek híresen édes, és szerencsére a méhek is mindennél jobban szeretik a növényt, így az élelmes méhészek könnyedén elkülöníthetik a ritka virágból készült mézet a többitől, hogy aztán az óhatatlanul a hatalmasok asztalán végezze. Szintén a méhészek gyűjtik össze aprólékos gonddal a virág pollenjét, hiszen tudják jól, hogy a mágiszterek a súlyát is megfizetik érte, aranyban, hiszen a pollen minden dekája +1 SM varázserőt rejt.

Madárhang (Meta, Hang)

A köznyelv csak madárhang néven emlegeti az ritka énekesmadarak szárított és porlasztott hangképző szervéből készült különleges hozzávalót. Bár szinte mindenhol hozzáférhető, de híresen kiszámíthatatlan anyag, hiszen értéke nagyban függ attól, hogy milyen madarak gégedarabja található a készítményben. Az Elsüllyedt Tenger szigetein honos azúr papagájok például maguk is csodákra képesek a hangjukkal, míg a bogun földek pacsirtáinak gégéből készült madárhang megle-

hetősen keveset ér. Épp ezért nehéz megjósolni, hogy egy adagnyi madárhang mennyit fog érni ténylegesen, de a vásárló jól teszi, ha azt feltételezi, hogy a neki kínált áru a hitványabb fajtába tartozik.

Marina könnyei (Természet, Elemi, Meta)

A Padour Birodalom északi partvidékére, Salmeriára és a Keleti óceán apró szigeteire minden év nyarán lecsapnak a hatalmas monszunviharok. Errefelé pár évente furcsa, villámoktól terhes, narancssárgás színű felhők borítják el az eget, hogy enyhén fénylő vízcseppekkel borítsák be a földeket. Ezeknek a vízcseppeknek különös ereje van, a nyomában hatalmasra nőnek a termések, megelégnék az élet mindenfelé. A szennyeződésméntesen felfogott és eltárolt csapadék – amely nem könnyű feladat – decije +1 SM varázserőt rejt magában.

Sötét kígyógyökér (Halál, Érzelem)

Ennek az akár másfél méteres, veszedelmes zárwatermő növénynek a gyökérzete mellett, hogy különösen potens méregalapanyag, varázslat hozzávalónak sem utolsó. Termesztői számára a legnagyobb nehézséget az okozza, hogy különös óvatosság és hozzáértés szükséges a növény kiásása során, és csak hosszas és munkaigényes eljárással tartósítható nagyjából fél évre. Ezzel együtt is a viszonylag jól szállítható és széles körben hozzáférhető hozzávalók közé tartozik. Egy maréknyi kígyógyökét akár +2 SM varázserőt is tartalmazhat.

Termésplatina (Transzmutáció, Tárgymágia)

A megkövült mélységi magmába zárt termésplatina-kristályok keresett alapanyagai a varázstárgyaknak, de önmagukban is használhatóak varázslatok létrehozására. Rendkívül ritka és nehezen hozzáférhető anyagról, amelynek ára már-már az ichorkőével vetekszik, habár annak erejével nem kelhet versenyre. Egy méretesebb, nagyjából fél kg-os darab +1 SM varázserőt tartalmaz.

Fegyverek

Faria hatalmai és lakosai körében is élet-halál kérdés, hogy a legjobb, legújabb taktikák szerint, a legjobb, legújabb fegyverekkel vívják csatáikat, nem csoda hát, ha a haditechnológia fejlődése töretlen halad előre.

Kicsit több, mint kétszáz éve, hogy a badar katonák remegő térdekkel megcsodálhatták az első tetőtől-talpig páncélba öltözött és sajnos feléjük rohamozó padour lovagokat. Mostanra Esqi Taqtól Neiderheimrig bárhol találni olyan vértverőket, akik jó pénzért bárkit acélruhába tuszkolnak.

Fél évszázada, hogy először vetették be tömegesen a számszeríjakat. Mostanra közel és távol ismerik már a számszeríj készítés titkait, és számos helyen komoly újításokat is végeztek az eredeti modellen: csörlővel szerelték fel, többvájatú "ismétlő" fegyverré alakították vagy éppen könnyen szétszerelhető és összerakható, így aztán elrejthető fegyvert készítettek belőle.

Nem ok nélkül hangoztatják a historikusok, hogy a mágia és a haditudományok a leggyorsabban fejlődő, és leggyorsabban terjedő ismeret-területek. Ennek ellenére ugyanakkor elmondható, hogy habár folyamatosak az újítások és fejlesztések, de ha a múlt nagy hadvezéreinek megmutatnánk, hogyan zajlanak napjaink hadjáratai, bizonynyal kellemesen ismerősnek találnának mindent. A seregek támadóértékei továbbra is a nehézzvértes alakulatok, a lovasrohamok fogadására súlyba lendített szálfegyverek erdeje emelkedik az arcvonalakban, a csatákat leggyakrabban hosszan tartó nyílpárbajok vezetik be, és a végén nyargalók vadásszák le a fejvesztve menekülő ellent. A csatamező urai egyelőre még a páncélos, lóháton ülő, kardos-pajzsos lovagok. Egyelőre.

Fegyverhasználat

A különböző fegyvereket különböző féleképpen kell forgatni, éppen ezért a támadás próbákhoz a karakterek a fegyver statisztikái között szereplő tulajdonságot használhatják. Ezek leggyakrabban az Erőnlét (E), az Ügyesség (Ü) vagy az Érzékelés (É), de - elsősorban ereklyék és varázstárgyak esetén - akár Karizma (K), Intelligencia (I) vagy Lelkierő (L) is lehetnek.

A fegyverek használatához természetesen nem mindenki ért egyformán. Ennek kifejezésére a fegyveres szakértelmek szolgálnak: az adott típusba tartozó fegyvereket használva a karakterek hozzáadhatják fegyveres szakértelmüket támadáspróbáikhoz.

Fegyverek jellemzői

A fegyverek leírására a következő jellemzők szolgálnak.

Fegyver kategória: a karakterek által használt fegyvereket tágabb kategóriákba soroljuk, úgy is mint. pl. rövid kardok és hosszú kardok. Az egy kategóriába tartozó fegyvereket nagyjából hasonló módon kell használni, így a használatuk ugyanazon szakértelemmel történik.

Méret: a fegyverek mérete 1-5-ig terjed, és alapvetően meghatározza, hogy mennyi helyre van szükség a fegyver forgatásához, illetve, egyes cselekedetek alkalmazása során kap jelentőséget.

Fegyver fajta: a kategóriánál szűkebb csoport. Egy fegyverfajtába azok a fegyverek tartoznak, amelyeknek használata és mérete alapvetően egyezik. Pl. hárítótőrök, lovassági szabályák.

Tulajdonság (Tul): a támadáspróbákhoz használt tulajdonság. A fegyverdobás minden esetben Ügyesség próbával történik.

Harcértékek (KT, TávT): azon harcértékek felsorolása, amelyeket a fegyver forgatója hozzáadhat támadásaihoz.

VM: mutatja, hogy a fegyver forgatójának VM-je mennyivel nő a következő köréig az első, abban a körben alkalmazott Védekezés cselekedete után. Minden további Védekezés cselekedet további +1-gyel növeli a karakter VM-jét.

Sebzés: a fegyver alapvető sebzése, amelyhez a karakter Sp-je természetesen legtöbbször hozzájárul.

Súly: a fegyver súlya meghatározza, hogy mennyivel járul hozzá a karakter Leterheltségéhez használat során.

Manőverek: a fegyverrel a közönséges támadáson kívül végrehajtható manőverek felsorolása. Pl. réstámadás, fegyvertörés, távoltartás.

Lőtáv: mutatja, hogy mekkora távolság számít ideálisnak az adott távolsági fegyver szempontjából. Ha a célpont az itt megadott távolságoknál közelebb van a célpont +1 TávVM-et kap, ha ennél messzebb, akkor +3-at.

Hordtáv: mutatja, hogy maximum milyen messzire lehet hatásosan ellőni az adott fegyverrel.

Ár: a fegyver tipikus ára Roccamarében.

Ökölfegyverek (méret: 1)

Név	Tul	KT	TávT	Sebzés	VM	Manőverek	Ár
Pusztázó kéz	Ü	0	-	k5	1		-
Páncéltörő	E	0	-	k5+1	1		2 e
Kubatan	Ü	0	-	k5+1	1		20 r
Tenyérhevedő	E	0	-	k5	1		-

Tőrök és kések (méret: 2)

Név	Tul	KT	TávT	Sebzés	VM	Manőverek	Ár
Nagykés	Ü	4	3	k5+1	1		30 r
Stiletto	Ü	6	-	k5+2	1	réstámadás	1 e
Poignard	E	5	0	k5+1	1		1,5 e
Anelace	Ü	5	0	k5+2	1	réstámadás	1,5 e
Rondel	Ü	5	5	k5+1	1		2 e
Hárítótőr	Ü	0	-	k5+1	2	hárítás	2 e
Cinquedea	E	3	-	k5+2	1	roncsolás	2 e

Rapírok (méret: 2)

Név	Tul	KT	TávT	Sebzés	VM	Manőverek	Ár
Kézvédő rapír	Ü	9	-	k5+2	1	lefejezés	3 e 50 r
Kosaras rapír	Ü	6	-	k5+2	2	lefejezés	4 e
Stocco rapír	Ü	4	-	k10	2	védő harc	5 e
Estoc	E	8	-	k5+2	1	réstámadás	5 e

Rövid kardok (méret: 3)

Név	Tul	KT	TávT	Sebzés	VM	Manőverek	Ár
Gladius	E	8	0	k5+2	1	réstámadás	4 e
Rövidkard	Ü	8	0	k5+2	1	lefejezés	5 e
Fraeig kard	E	7	0	k5+2	1	fegyvertörés	1 a
Scimitar	Ü	2	-	k10	2		7 e
Seax	Ü	6	-	k10	1	roncsolás	8 e
Cutlass szablya	E	8	-	k5+2	2		7 e

Egykezes buzogányok és kalapácsok (méret: 3)

Név	Tul	KT	TávT	Sebzés	VM	Manőverek	Ár
Csatakalapács	E	8	3	k5+1	1	fegyvertörés	3 e
Csatacsákány	Ü	8	0	k5+2	1	roncsolás	3 e
Egykezes buzogány	E	8	0	k5+2	1	fegyvertörés	4 e
Tüskés buzogány	E	8	3	k10	1		5 e
Láncos buzogány	E	10	-	k10	0		6 e
Kétláncos buzogány	Ü	12	-	k10+2	0		1 a

Egykezes csatavárak (méret: 3)

Név	Tul	KT	TávT	Sebzés	VM	Manőverek	Ár
Neiderheimri bárda	E	9	0	k5+2	1	roncsolás	6 e
Ono	E	6	0	k10	1	roncsolás	5 e
Francisca	Ü	5	5	k5+2	1		5 e
Keteriya szekerce	E	7	3	k5+1	1		5 e

Név	Tul	KT	TávT	Sebzés	VM	Manőverek	Ár
Duplaélű labrys	E	6	0	k10	2	roncsolás	7 e

Hosszú kardok (méret: 4, súly: 1)

Név	Tul	KT	TávT	Sebzés	VM	Manőverek	Ár
Egyeneskard	Ü	10	0	k10	2	fegyvertörés	1 a
Fattyúkard	E	12	0	k10	1		1 a 3 e
Pallós	E	6	0	k10+2	1	csonkolás	1 a 5 e
Lovasszablya	E	10	0	k10+1	2		1 a 5 e
Koncerz	E	11	0	k10	1	réstámadás	1 a

Kétkezes buzogányok és kalapácsok (méret: 4, súly: 1)

Név	Tul	KT	TávT	Sebzés	VM	Manőverek	Ár
Pöröly	E	10	2	k10	1	horpasztás	8 e
Nagycsákány	Ü	10	0	k10	1	páncélnyítás	1 a
Pengés buzogány	E	10	0	k10+1	1		1 a 3 e

Kétkezes csatabárdok és alabárdok (méret: 4, súly: 1)

Név	Tul	KT	TávT	Sebzés	VM	Manőverek	Ár
Kétfejű bárd	E	12	0	k10+1	1		1 a
Szakállas bárd	E	7	0	k10+2	1		1 a
Bardiche	E	12	-	k10	2	távoltartás	1 a 5 e
Alabárd	E	10	-	k10+1	2	csonkolás	1 a 5 e

Lándzsák (méret: 5, súly: 1)

Név	Tul	KT	TávT	Sebzés	VM	Manőverek	Ár
Arbir	E	10	-	k5+2	2	csonkolás	8 e
Dárda	Ü	8	4	k5+1	2		5 e
Vadászlándzsa	E	10	0	k10	1	lovasroham	7 e
Kopja	E	5	-	k10+2	1	lovasroham	5 e
Hosszúbot	Ü	7	-	k5+1	2		1 e
Pika	E	10	-	k10+1	1	távoltartás	7 e

Parittyák (méret: 3, az Sp nem járul hozzá a sebzéshez)

Név	Tul	TávT	Sebzés	Lőtáv	Hordtáv	Ár
Parittya	Ü	5	k10	10-60	100	1 e

Íjak (méret: 3)

Név	Tul	TávT	Sebzés	Lőtáv	Hordtáv	Ár
Hosszúíj	É	8	k10	5-50	200	5 e
Lovasíj	Ü	6	k5+2	5-40	150	7 e
Kompozit íj	É	8	k10+1	10-60	200	1 a

Számszeríjak (méret: 4, az Sp nem járul hozzá a sebzéshez)

Név	Tul	TávT	Sebzés	Lőtáv	Hordtáv	Újratöltés	Ár
Nyílpisztoly	Ü	8	k10	5-30	60	szabad cselekedet	2 a
Kézi számszeríj	Ü	12	k10+3	5-40	100	kieg. cselekedet	1 a
Arbelista (súly: 1)	Ü	7	2k10	5-70	200	főcselekedet	3 a
Ismétlő számszeríj	Ü	12	k10+1	5-40	80	főcselekedet/4 lövés	4 a

Pajzsok

Bár méretben, formában, anyagban nagy változatosságot mutathatnak ugyan, de játéktechnikailag minden karon hordozható szúrást, vágást, lövés hárítására használt harci eszközt pajzsoknak hívunk.

Pajzsok használata

A pajzsok használata sokmindenben eltér az egyéb fegyverekétől. Először is általában a rosszabbik kézben forgatva használják őket, így - feltéve, hogy a karakter nem kétkezes - általában (-1 SM) módosítóval támadhat a pajzsot használva. De persze a pajzsokat tipikusan nem a támadások, hanem azért veszik kézbe, mert a támadóbb fegyverekhez képest jelentősen több VM bónuszt biztosítanak védekezés esetén. Ha egy karakter egyik kezében fegyvert másikkban pajzsot tartva egyik cselekedetével Védekezik, eldöntheti, hogy melyik eszköz VM bónuszát adja VM-jéhez a szokásos (+1 VM) helyett. A pajzsok egyszersmind használójuk ellen irányuló távolsági támadások célszámát is növelhetik, de csak azokban a körökben, amikor a karakter használta őket.

Ottar VM-je 0, bal karjára csatolva pedig targe pajzsot visel (VM: 2). Miután egyik cselekedetét Védekezésre használja VM-je 2-re változik. Döntése már csak azért is bölcsnek bizonyul, mert egy ellenséges íjász is célba veszi. Mivel kiegészítő cselekedetét Védekezésre használta távolsági VM-je is +2-vel nő. A nyílveendő hangos csattanással találja meg magának Ottar pajzsát.

Különösen jól használhatók a pajzsok az ellenfelek elölkésére, ilyenkor a pajzs Súlya bónuszként hozzájárul a Lökés SM-jéhez.

Pajzsok jellemzői

Közelharc VM: a pajzs által, Védekezés cselekedet használat esetén nyújtott VM bónusz.

Távolsági VM: a pajzs által, Védekezés cselekedet esetén nyújtott Távolsági VM bónusz.

Súly: a pajzs Súlya hozzáadódik a karakter Leterheltsé-

géhez.

Ár: a pajzs tipikus ára Roccamarében.

Különleges fegyverek

Az előző táblázatok az átlagosnak és tipikusnak tekinthető fegyverek értékeit mutatják, de természetesen a fegyverek sem mind egyformák. Egy-egy fegyver számos okból lehet „különleges”. Néha különleges mivoltuk mindössze kinézetükre terjed ki, néha ritkaságuk teszi őket különlegessé, de előfordul, hogy anyaguk vagy elkészítésük minősége teszi őket egyedivé. Az alant felsorol tulajdonságok ennek szimulálására szolgálnak.

Mestermunka: a fegyvert odaadó és alapos munkával készítette egy nagy tudású mester. A tökéletes súlyozásnak, nagy gonddal megmunkált alapanyagoknak, jól illeszkedő részeknek köszönhetően a fegyver harcértékei jobbak az átlagosnál és a sérüléseknek is jobban ellenáll. A mestermunka fegyverek között is jelentős különbségek lehetnek, de legtöbbjük mindössze +1-4 harcértéssel rendelkezik.

Silány munka: a fegyver kifejezetten kontármunka, az elméretezett részek, pontatlan kiöntés vagy egyenetlen súlyozás miatt a fegyver minden harcértékei rosszabbak az átlagnál, és könnyebben el is törik.

Extra súly: a fegyver súlyozásakor extra figyelmet szenteltek neki, hogy nagy nyomatékkal lehessen lesújtani vele. A fegyver VM-je ugyan -1-gyel kisebb, de sebzéséhez +1 járul.

Életlen: Dacára minden igyekezetnek, a silány alapanyag vagy a kontármunka miatt a fegyver valahogy soha nem elég éles, vagy hegyes. Sebzéséhez -1 járul (de mindig min. 1).

Különleges anyag: a fegyver elkészítéséhez használt ritka és különleges anyagok bónusz harcértéket és sebzést adnak a fegyvernek. Ezen túl az egzotikus anyagból készített fegyverek gyakran viselik jobban a sérüléseket.

Név	Tul	KT	TávT	Sebzés	Közelharc VM	Távolsági VM	Manőverek	Súly	Ár
Alkarvédő	Ü	0	-	k5	2	0	hárítás	0	3 e
Buckler	Ü	4	4	k5	2	1	hárítás	0	4 e
Targe	E	6	2	k5+1	2	2	hárítás	1	1 a
Kite	E	6	0	k5+1	3	3	hárítás	2	1 a
Heater	E	4	0	k5+2	3	2	hárítás	2	2 a
Pavéze	E	0	-	k5+1	2	4		3	3 a

Vértek

A vértek legfőbb feladata viselőjük életben tartása egy csata forgatagában. Ezt olyan módon érik el, hogy vastag szövet, bőr vagy akár fémrétegeket vonnak viselőjük köré. Aszerint, hogy mennyi és milyen rétegből áll egy vért két nagy típusba lehet őket sorolni: rugalmas vértek és merevvértek. A rugalmas vértek közé tartoznak a posztóvért, a brigandin, és a láncingek. A rugalmas vértekben közös, hogy kevésbé akadályozzák a mozgást, mint a merev vértek, de jellemzően kisebb védelmet is nyújtanak. Merev vértek közé a rákozott vértek, lemezzvértek, és páncélok tartoznak.

A vértek használata

A vértek használata nem igényel külön ismeretet vagy képességet, mindössze megfelelő Erőnlétet.

Vértek jellemzői

Típus: mutatja, hogy a vért rugalmasnak (R) vagy merevnek (M) számít-e.

Vértezetttség (Vért): a vért által nyújtott Vértezetttség bónusz

Súly: annak mértéke, hogy mennyivel növeli meg a viselt vért a karakter Leterheltségét.

Sérülésküszöb (SK): Azt mutatja, hogy a vért hány Ép-nyi sebzést képes elnyelni mielőtt megrongálódna.

Ár: a vért tipikus ára Roccamaréban.

Név	Típus	Vért	Súly	SK	Ár
Posztóvért	R	1	0	4	3 e
Brigandin	R	2	1	6	1 a
Láncing	R	4	2	8	3 a
Rákozott vért	M	5	2	8	5 a
Lemez vért	M	6	3	10	15 a
Páncél	M	8	4	12	40 a

Vértek leírása

Posztóvért: vastag, többszörösen rétegzett, keményített posztó. Előnye, hogy olcsó és könnyen javítható, és viszonylag könnyű álcázni. A posztóvérték meglehetősen jól tárolják a hőt, ami éghajlattól függően előny, de hátrány is lehet.

Brigandin: posztóvért fölé húzott, hosszú ideig cserzett, rendszeresen olajozott, szegecsekkel és fémlapokkal erősített bőrvért.

Láncing: nevével ellentétben sok esetben fejtetőtől tér-

dig nyúló vért, amely egymásba fűzött fémkarikákból áll. Nagy védelmet nyújt és jól bírja a sérüléseket, de javítása aprólékos és időigényes munka.

Rákozott vért: a testet körbe ölelő bőrszíjakhoz kívülről erősített fémpántokból álló vértzet. Vágások és szúrások ellen egyaránt hatékony, de sérülékeny páncél.

Lemezzvért: posztórétegek közé szőtt nagy és vastag fémlemezkből álló vért. A fémlamezek meglehetősen strapabíróak, és bár a posztó sérülékeny, de könnyen javítható.

Páncél: a vért tulajdonosának méretére öntött fémvért. Ikonikus példája a lovagi teljesvért, amely tetőtől talpig acélba borítja viselőjét.

Ápolás és javítás

A fegyverek, pajzsok és vértek a mindennapos használat során gyorsan kopnak és sok sérülést felhalmoznak, így folyamatos karbantartásra és rendszeres javításra szorulnak. Ez ugyan nem egyszerű feladat, de olyasmiről, amit minden magára valamit is adó fegyveresnek meg kell tanulnia. Ehhez Fegyverismeret és javítás valamint Vértismeret és javítás ismeretre, megfelelő felszerelésre és legfőképpen időre van szükség. A mindennapos használat során keletkező kisebb hibákat és kopásokat a karakterek próbadozás nélkül is ki tudják javítani, amennyiben rendelkeznek megfelelő felszereléssel. A komolyabb sérülések javítása már nehezebb feladat.

Fegyverek sérülései

A fegyverek jellemzően egy-egy jól sikerült, a vértet viselő ellenfelet célzó támadáskor szenvednek el súlyosabb sérüléseket. Ha a sikeres támadáskor a k100-as dobás eredménye kevesebb, mint az ellenfél Vért értéke a fegyver állapota egy kategóriányit romlik.

A fegyverek állapotukat tekintve négy kategóriába sorolhatóak, ezek a lehető legjobbtól a legrosszabbig a következők: hibátlan (H), jó (J), sérült (S) és törött (T). Az mestermunka, mágiával átitatott vagy különleges anyagból készült fegyverek állapota akár hibátlan is lehet, minden más fegyver legfeljebb jó állapotú lehet.

Cesar arbírt forgatva lesújt ellenfelére, egy páncélos lovagra (Vért: 8). Sajnos támadására csak 7-et dob. Az arbír hatalmasat csattan a páncélon, keresztülhasítva azt, de közben meg is sérül. Cesar arbírjának állapota egy kategóriányit romlik, és már sérültnek számít. Pár körrel később Cesar 6-ot dob, és az újabb találat során az arbír nyele nagyot reccsenve keresztbe törik. Cesar halkan elmormol egy fohászt Cheorrhoz, és miközben kétségbeesetten hátrálni kezd az oldalán lógó kardjához kap.

Fegyver- és pajzs javítás

Fegyverek javításához sikeres Ügyesség+Fegyverismeret és javítás vagy Erőnlét+Fegyverismeret és javítás próbákra van szükség. A fegyver jelenlegi állapota nagyban befolyásolja a próba nehézségét. Sikeresen a fegyver állapota 1+SM kategóriányit javul, balsiker esetén viszont a törött fegyver végleg javíthatatlanná válik.

A pajzsok akkor halmoznak fel sérüléspontokat, ha sikeresen használják őket Hárítás cselekedetre. Ilyenkor a pajzs a fegyverekhez hasonlóan 1 kategóriányit sérül és az általa nyújtott VM bónusz -1-gyel csökken. Az ismeretpróba mindkét esetben legalább 1 órát vesz igénybe.

Fegyver/ pajzs állapota	Próba célszáma
Törött	(-3 SM)
Sérült	(0)
Jó	(-3 SM)

A fegyver javítása legalább egy órát vesz igénybe és számos tényező befolyásolhatja.

Befolyásoló tényező	Módosító
Elsietett munka	-1 SM
Hiányos szerszámok	-1/2/3 SM
Zavaró környezet	-1/2 SM
Silány alapanyagok	-1/2 SM
Segítség	+1/2 SM
Kovácsműhely	+2 SM
Kiváló alapanyagok	+1 SM

Vértek sérülései

A rugalmas és merevvértekben közös, hogy az általuk biztosított Vértettség értéke levonódik a viselőjüket célzó Ép sebzésekből. Viszont míg a rugalmas vértek ezen közben olyan sérüléseket szenvednek el, amelyek az általuk biztosított Vértettséget csökkentik, addig a sok sérüléstől deformálódó merevvértek ugyan épp annyira védik viselőjüket, mint korábban, de egyre nehezebbé válik bennük a mozgás.

A vértek minden egyes felfogott Ép sérülés után szert tesznek +1 Sérülésre. Valahányszor a felhalmozott Sérülések értéke meghaladja a vért Sérülésküszöbének valamely többszörösét, a vért állaga romlik. A rugalmas vértek ilyenkor a Vértettségükből veszítenek -1-et, a merevvérteknek pedig a Súlyja növekszik +1-gyel.

Ozin rugalmas brigandin vértet viselve megy a csatába. A brigandin Vért-je 2, Sk-ja 6. A harc során Ozint két alkalommal ütik túl, és a brigandin összesen 4 Ép-nyi sérüléstől védi meg viselőjét, viszont ezen közben egyszermind 4 sérüléspontot is felhalmoz. Mivel ez még nem éri el a brigandin SK értékét egyelőre nem csökken

a Vért-je. A brigandin sérülései ugyanakkor már szabad szemmel is láthatóak: a szétszabdalt posztó alól kikandikálnak a fémlamezek és egy-egy hevesebb mozdulatnál látványosan lifegnek.

Tarcal lemezvértjének Vért-je 6, SK-ja 10. A csata során Tarcal végig az élen harcol, mindig ott, ahol leghevesebb a küzdelem. Nem is csoda, hogy számos alkalommal van szüksége a lemezvért nyújtotta védelemre. Összességében a vért 16 Ép-nyi sérüléstől óvja meg, szó szerint életet mentve. Ráadásul a már a csata előtt sem volt tökéletes állapotban, összesen 5 sérülésponttal rendelkezett, így a vért mostanra 21 sérüléspontot halmozott fel. Mivel ez kétszeresen felülmúlja az SK értékét, így a lemezvért Súlyja +2-vel összesen 5-re nő.

Fegyver és vértjavító készlet

Amennyiben egy karakter rendelkezik az alábbi szerszámokkal, megnyugodhat: amennyiben elegendő idő áll rendelkezésére bármilyen sérülést képes lehet kijavítani fegyverén.

Fegyverjavító készlet: 2 pár fogó, ék, kalapács, fémlap (hogy ezen lehessen kalapálni), köszörűkő, fegyverolaj, faragókés, fűrész és gyalu, bőrszíjak és szegecsek rögzítéshez.

Vértjavító készlet: 2 pár fogó, ék, kalapács, fémlap, szegecsek, varró eszközök (tű, irdalótű, cérna, zsineg, olló), posztó és bőrdarabkák foltozáshoz.

Ezekhez hasonló készletek bármely valamire való kovácstól beszerezhetőek, valószínűleg pár ezüstért, a javításhoz használt alapanyagok árát nem számítva. Egy minden igényt kielégítő készlet nagyjából 3 kg-t nyomhat.

Mérgek

Méreg neve	Ár/adag
Pókmarás	20 r
Mantikór csípés	2 a
Halandóság	4 e
Jutalomfalat	30 r
Ideggörcs	50 r
Votisz lehelete	4 a
Toroktépő	6-8 a
Vészkijárat	3 a

Pókmarás

Alapagyagigény: 1-es erősségű kábító (1 adag)

Kikeverés költsége: 6 Mp

Felszívódás módja: véráram

Lappangási idő: azonnali

Hatóidő: k10 perc

Hatások: +1 szint hátrány

Óriáspókok mérgéből kevert fegyverméreg. Hatására az áldozat izmai összerándulnak, vére fájdalmas alvadásba kezd.

Mantikór csípés

Alapagyagigény: 2-es erősségű gyengítő (1 adag)

Kikeverés költsége: 8 Mp

Felszívódás módja: véráram

Lappangási idő: azonnali

Hatóidő: k10 perc

Hatások: Ügyesség próbákra (-3 SM)

A Fütengeren honos híres mantikórok skorpiószerű farkának mérgéből készített méregtől az áldozat elbódul, mozgása lassabbá, darabosabbá válik. Még a méregkészítés során óhatatlanul hígabbá váló végtermék is képes áldozatát csaknem teljesen mozgásképtelenné tenni 1-2 perc alatt. Dacára a veszélyességének nagyon ritka méregről van szó, hiszen felettébb veszedelmes az alapanyagokat beszerezni hozzá. Talán épp ezért pletykálják, hogy Velca környékén több tenyésztő is működik.

Halandóság

Alapagyagigény: 2-es erősségű gyengítő (1 adag)

Kikeverés költsége: 10 Mp

Felszívódás módja: véráram

Lappangási idő: azonnali

Hatóidő: k10 óra

Hatások: Erőnlét próbákra (-3 SM)

Ez a fegyverméreg a véráramba kerülve hosszan tartó

levertséget és gyengeséget okoz áldozatainak. Bár nem távolítja el az áldozatot a harcból, mégis kedvelt fegyverméregnek számít, amit az is jelez, hogy szinte bárhol könnyen és viszonylag olcsón megvásárolható.

Jutalomfalat

Alapagyagigény: 2-es erősségű gyengítő (1 adag)

Kikeverés költsége: 5 Mp

Felszívódás módja: evés, ivás

Lappangási idő: k10 óra

Hatóidő: k10 perc

Hatások: Intelligencia próbákra (-3 SM)

Elsősorban közönséges állatok ellen alkalmazott pszichotrop méreg. Hatására az áldozat gondolkodása nehézkesebbé, reakciói lassabbá válnak. Kedvelt méregfajta a vadászok és egyéb természetjárók között.

Ideggörcs

Alapagyagigény: 1-es erősségű kábító (1 adag)

Kikeverés költsége: 6 Mp

Felszívódás módja: véráram

Lappangási idő: azonnali

Hatóidő: k10 perc

Hatások: +1 szint hátrány

A legelterjedtebb enyhe fegyverméreg. Rengeteg különböző recept alapján készítik, és minden valamirevaló picon beszerezhető - legálisan, vagy asztal alól.

Votisz lehelete

Alapagyagigény: 1-es erősségű ártó (1 adag), 3-as erősségű ártó (2 adag)

Kikeverés költsége: 15 Mp

Felszívódás módja: belégzés

Lappangási idő: k10 kör

Hatóidő: k10 kör

Hatások: -5*k5 Ép

Ahogy neve is mutatja ezt a nehezen előállítható légi mérget Votisz egyházának valamely különösen rosszululatú tagja keverhette ki első alkalommal, és nevéhez méltón nagy eséllyel segíti át áldozatát a túlvilágra. Ritka méreg, amely kikeverésének titkát még az egyházon belül is csak kevesen ismerik.

Toroktépő

Alapagyagigény: 3-as erősségű ártó (1 adag), 5-ös erősségű ártó (1 adag)

Kikeverés költsége: 17 Mp

Felszívódás módja: evés, ivás

Lappangási idő: k10 kör

Hatóidő: k10 kör

Hatások: -3*k10+2 Ép

A Toroktépő a Tenger mellék egyik leghírhedtebb mérge, a salmeriai hatalmasok kedvelt eszköze a riválisok félreállításához. Receptje hétpecsétes titok, de beszélnek, hogy a beszerzők a havasok bérceit és barlangok mélyét is bejárják. Szabadpiacon szinte beszerezhetetlen, ha nagy néha mégis vásárlásra kínálnak belőle pár adagot az komoly licitálást szokott kezdeni az érdeklődők között, így pontos ára meghatározhatatlan.

Vészkijárat

Alapagyagigény: 4-es erősségű kábító (1 adag)

Kikeverés költsége: 15 Mp

Felszívódás módja: belégzés

Lappangási idő: azonnali

Hatóidő: k10 perc

Hatások: vakság és +3 szint hátrány

A tényleges vészkijáratot nem segít megtalálni, de a menekülést, vagy egy csata megnyerését nagyban megkönnyítheti az áldozatait vakságba taszító légi mérge.

Ellenmérgek

Ellenmérgek neve	Ár/adag
Deákflastrom	2 e
Colellai Teriaca	4 a

Deákflastrom

Alapagyagigény: 2-es erősségű kábító (1 adag)

Kikeverés költsége: 9 Mp

Szint: -2 erősség

Spektrum: kábító

Felszívódás módja: evés

Felszívódás sebessége: k10 perc

Hatóidő: k10 óra

Ez a többek között ópium és viperamérgek felhasználásával sárgás-zavaros folyadék egyike a legismertebb ellenmérgeknek. Enyhe védettséget nyújt a kábító szerek ellen. Forgalmasabb vásárokon, nagyvárosok piacain jó eséllyel megtalálható.

Colellai Teriaca

Alapagyagigény: 3-as erősségű kábító, ártó és gyengítő (mindegyikből 1-1 adag)

Kikeverés nehézsége: 25 Mp

Szint: -3 erősség

Spektrum: panacea

Felszívódás módja: bőrön át

Felszívódás sebessége: azonnali

Hatóidő: k10 nap

Collela féltve őrzött titka és egyik legjövődélmezőbb

ipara a Teriacának, ennek a rendkívül potens általános ellenmérgeknek az előállítására, amely minden ismert méregtípus ellen felkészíti a szervezetet. Összetevőinek listáját a colellai mesterek féltve őrzik, de minden bizonyosan tartalmaz kígyóörleményt, szarvashereport, porrá őrölt narválfogat, borseprőt és ópiumot. A pontos receptet mindössze három család tagjai ismerik.

Gyógyszerek és ajzószer

Gyógyszer neve	Ár/adag
Bjornaki dühe	40 r
Berkarváz	1 e
Aqua Vitae	2 e
Adrasteia könyörülete	5 e
Roccamare gyöngye	2 a

Bjornaki dühe

Alapagyagigény: 2-es erősségű ajzó (1 adag)

Kikeverés költsége: 11 Ap

Felszívódás módja: evés

Felszívódás sebessége: k10 kör

Hatások: Erőnlét próbákra (+2 SM)

Hatóidő: k10 óra

Mellékhatások: Erőnlét próbákra (-2 SM)

Mellékhatások hatóideje: hatás elmúltá után 1 nap-szak

A fraeliek egyes nemzetségei között rituálisan is fogyasztott teljesítménynyfokozó szer alapanyaga egy sós vizű sziklaoldalakon tenyésző ritka gomba, amely rövid időre megacélozza a fogyasztója izmait, de pár óra leltével komoly izomfáradtsággal jár. Az ajzószer csaták előtt a jarlok bőkezűen osztogatják harcosaik között.

Berkarváz

Alapagyagigény: 1-es erősségű ajzó (1 adag)

Kikeverés nehézsége: 9 Ap

Felszívódás módja: bőrön át

Felszívódás sebessége: k10 kör

Hatások: Karizma próbákra +1 SM

Hatóidő: k10 óra

Ezt a kellemes illatú parfümöt előszeretettel kenik magukra a nagyvilági dámák, és nem csak a Fűtenger határára, habár a legjobb illatszereket kétségkívül ott készítik. Vigyázni kell ugyanakkor a hamisítványokkal: szakértő legyen a talpán, aki megkülönbözteti a Berkarvizet a közönséges pacsulitól.

Aqua Vitae

Alapagyagigény: 2-es erősségű gyógyító (1 adag)

Kikeverés nehézsége: 13 Ap

Felszívódás módja: ivás

Felszívódás sebessége: 1 óra

Hatások: +1 Ép természetes gyógyulás

Hatóidő: k5 nap

Az Tengeremelléken általában Aqua vitae-ként ismert alapvető gyógyszert különböző neveken a világ szinte minden kultúrájában ismerik, és kis utánjárással szinte bárhol beszerezhető.

Adrasteia könyörülete

Alapagyagigény: 3-as erősségű gyógyító (1 adag)

Kikeverés költsége: 21 Ap

Felszívódás módja: ivás

Felszívódás sebessége: azonnali

Hatások: +1 akt. Ép

Hatóidő: végleges

A szabadban ritkán előforduló, főleg Adrasteia szentélyei mellett tavacsókákban termesztett lótusz ichoresszenciába áztatott szirmaiból készülő mágikus gyógyital az egyezményes vallású területeken mindenhol közzismert. Adrasteia papnői a lótusz szirmait adagonként pár ezüstért árulják, a kész gyógyitalért (amelyben k5 adagnyi Adrasteia könyörülete található) pedig általában 3 tengeri aranyat kérnek.

Roccamare gyöngye

Alapagyagigény: 4-es erősségű ajzó (1 adag), 5-ös erősségű gyógyító (1 adag)

Kikeverés költsége: 41 Ap

Felszívódás módja: evés

Felszívódás sebessége: k10 kör

Hatások: +k5 akt Ép; Ügyesség próbákra +3 SM k10 körre

Mellékhatások: hatás elmúltá után +2 szint hátrány

Mellékhatás hatóideje: 1 napszak

Roccamare városától nem messze, a Madreperla szikláin tenyésző kagylók gyöngyei, ha megfelelő kezelésnek vetik alá őket csodákra képesek. Ezek az aprólékos munkával előkészített csont-fehér labdacsok ugyan kissé rágósak – állítólag többeknek beletört már a foguk – de még többeket hoztak vissza a halál kapujából. Ráadásul a gyöngyök serkentik, ajzzák is fogyasztójukat, megacélozzák izmaikat, ruganyosabbá teszik mozdulataikat egy rövid időre.

Alkimista készítmények

Készítmény neve	Ár/adag
Húsmaró sav	50 r
Alkimistatűz	1 e
Ignis volatilis	3 e
Ichoresszencia	3 a
Aetheresszencia	5 a

Húsmaró sav

Elkészítés nehézsége: (+1 SM), (-1 SM) vagy (-3 SM)
Ennek a vitriol olaj és levegővel dúsított víz óvatos keverékéből készült sav különleges tulajdonsága, hogy elsősorban élőlényekre nézve veszedelmes, bőrrel érintkezve. A három különböző elkészítési nehézség azt tükrözi, hogy mennyire koncentrált a sav. Minimális koncentráció mellett a sav adagja bőrrel érintkezve k6 sebzést okoz. Átlagos koncentráció mellett a sav sebzése k6+2, míg az erősen koncentrált sav sebzése 2k6.

Alkimistatűz

Elkészítés nehézsége: (-2 SM)

Nafta és oltatlan mész keverékéből előállított nehezen kezelhető és veszedelmes anyag, amely levegővel, sőt akár vízzel érintkezve képes azonnal lángra kapni, és meglehetősen hosszan ég további fűtőanyag nélkül is. Az alkimistatűz ragadós anyag, amely fémhez, ruhához, bőrhöz egyaránt kitűnően tapad. Egy adag alkimista tűz 10 percig ég magától, és körönként k6 sebzést okoz. További adagok a sebzést nem, csak az égési időtartamot növelik.

Ignis volatilis

Elkészítés nehézsége: (0)

Ez a salétrom és hegedű- vagy egyéb gyanta felhasználásával készült ragacsos massa a közelmúlt divathóbortja. A Padour Birodalomtól az Tengervidekig előszeretettel ünnepelnek a gazdagok és hatalmasok az Ignis volatilis színes és hangos tűzijátékának árnyékában. Persze óvatosnak kell lenni a repülőtüzzel, hiszen egy szikra is robbanást okozhat és komoly sérüléseket. Talán ezért, de Padour Birodalomban időnként a katonai felhasználásával is megpróbálkoznak, pl. kanócon parázsló ignis volatilis labdacsok célba juttatásával. A jól időzített "bombák" 3k6-os égési sérülést okoznak, és meggyújtják az erősen éghető (pl. száraz aljnövényzet, szalma, papír) anyagokat.

Ichoresszencia

Elkészítés nehézsége: varázslat próba szükséges

Az ichoresszencia egészen különleges készítmény. Mint oly sok más alkimista készítményt, ezt is Theopolis tudorai kísérletezték ki először, és tudásukat egészen a Skizma idejéig sikerült is hétpecsétes titokként megőrizniük, de azóta a formula - aminek segítségével megköthető a csodák híresen illékony alapanyaga, az ichor - szinte közkézen forog. Az ichoresszencia elkészítéséhez jól felszerelt laborra, számos különböző vegyületre, és ráadásul az Ichoresszencia készítése varázslatravan szükség. Az eredmény viszont megéri a vesződséget, hiszen az ichoresszencia elfogyasztásával az ichorvérűek akt. Ichorja az italban foglalt számú Ichorral nő.

Játéktechnikailag az ichoresszencia készítése a következőképpen néz ki: először is a játékos meghatározza, hány Ichor befogadására alkalmas italt akar készíteni, és meghatározza az elkészítés nehézségét. Ezt követően a karakter varázslat próbát tesz ez ellen a célszám ellen. A készítmény előállításának utolsó lépéseként a karakter a megfelelő költséggel létrehozza az Ichoresszencia készítése nevű varázslatot is. Az esszencia a varázslat időtartamának lejártáig marad felhasználható.

Aetheresszencia

Elkészítés nehézsége: varázslat próba szükséges

Az ichoresszenciához hasonlóan az Aetheresszencia is alapvetően mágikus készítmény, amely csak a megfelelő, jelen esetben az Aetheresszencia készítése varázslat segítségével elkészíthető.