

ICHOOR[®]



KEZDŐKÉSZLET

Karakterek

Példakarakterek

A karakterek pontos értékeit a Kezdőkészlethez mellékelt karakterlapok tartalmazzák. Ugyanakkor az átláthatóság érdekében itt található képességeik és ismert varázslataik részletezése.

Alarbus/Lavinia Clough

Tudásához mérten ifjú, jó kiállású varázsló. Harminc esztendővel ezelőtt a Vitorlátlan Tenger partján született, nem messze attól a helytől, ahol most Theopolis Magna áll. Családja nagy lelkesedéssel vetette bele magát az új nagyváros építése nyújtotta gazdasági lehetőségek forgatagába, míg ő a varázsló-kollégium első diákjai között találta magát, majd annak egyik legfiatalabb oktatója lett. Pár hónapja meglepve hallotta híret, hogy családja teljes vagyonát elvitte pár balul sikerült vállalkozás, amelyek papírjain ő is kezesként szerepelt. Apja akkor már adósok börtönében volt, és rá is ez a sors várt volna, ha a végrehajtók otthon találják. Ehelyett a Tengervidékre utazott, azt remélve, hogy az Arklinai Egyetemen folytathatja karrierjét, de híre már megelőzte és ott sem várt rá katedra. Mikor megtudta, hogy az de Leze család válogatás nélkül elfogad bárkit a Pegazusra, sietősen jelentkezett a feladatra.

Az előre elkészített karakterek közül a legsokoldalúbb varázshasználó. Bár varázsereje nem haladja meg Bruttoét vagy Donatóét, de náluk lényegesen több varázslatot ismer. Tulajdonságai is kiegyensúlyozottak, kifejezetten gyenge Erőnlétét leszámítva, bár ismertei leginkább a tudományokra korlátozódnak. Ezzel együtt is, ez a sokoldalú karakter változatos játékelményt tesz lehetővé – bár a közelharcot ajánlatos elkerülnie.

Képességek

Ichoréret: 0 cselekedet. Sikeres Akarat+Mágiaelmélet (0) próbával megéri, ha $1+SM*10$ méteres körzetében aktív varázslat működik. A képességet a mesélő kérés nélkül, titokban is használhatja a játékos helyett.

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



Ismert varázslatok

Metamágia

Ichorrobbanás

Ichorvillám

Ellenállás

Ichor olvasása

Természetmágia

Rovarfelhő

Életmágia

Gyógyulás gyorsítása

Kézzrátétel

Enyészet visszatartása

Védelem a haláltól

Halálmágia

A halál érintése

Holtbeszéd

Transzmutáció

Kéreg

Tárgy átalakítása

Tárgy nemesítés/aljasítás

Kisülés

Ichor pajzs

Varázslat kifürkészése

Időjárás kifürkészése

Méregellenállás

Életerő

Gyógyítás

Enyészet

Reanimáció

Anyag átalakítása

Sűrített levegő

Brutto/Brutta

Az emberek néha igencsak kegyetlenek tudnak lenni. Akik csak ismerik kénytelenek elismerni Brutto/Brutta párját ritkító tehetségét az ichor manipulálására, de még ők is csak a gúnynevének emlegetik. Azok, akik kevésbé ismerik nem is látnak benne mást, mint egy szörnyűséges torzszülöttet, kerges, hamuszürke bőrrel, patkányszerűen megnyúlt orral, mélyen ülő szemekkel. Senki sem csodálkozik rajta, hogy már csecsemőkorában magára hagyta az anyja.

Inkább az ér fel kisebb csodával, hogy a Metamágusok rendje vette a fáradságot, hogy felnevelje és kitanítsa. Bár végtelen hálát és adósságot érez a rend irányába ezért, de egyben kiolthatatlan bizonyítási vágy is lobog benne. Amikor megtudta, hogy Francesco de Leze metamágust kért a Procipióra tartó expedíció tagjai közé Brutto/Brutta azonnal eldöntötte, hogy kihasználja a lehetőséget és bizonyítja rátermettségét a mestereinek.

Brutto/Brutta igen szerteágazó ismeretekkel rendelkezik – már, ami a mágiaelméletet illeti. Sajnos azonban szinte semmihez nem ért, aminek nincs köze a mágiához. Kezdő varázslóként ugyan a tényleges varázsereje még nem kiemelkedő, de már most is viszonylag sok varázslatot ismer, amelyek segítségével komoly pusztításra képes és ahhoz is jól ért, hogy hogyan védje meg magát mások varázslataitól.

Képességek

Éles szaglás: Brutto/Brutta képes éles szaglása segítségével sikeres Érzékelés alapú próbákkal (pl. Észlelés, Nyomolvasás) nyomokat követni, sötétben tájékozódni, közeledő személyeket megérezni, stb.

Irha: Bőre tapinthatóan vastag és kemény. +1 Vért. Ez az extra Vért nem üthető le a karakterről. Az őt célzó Orvoslás próbák (-1 SM)-et kapnak.

Körkörös látás: A karakter 360 fokos szögben képes látni. A karakter ellen nem érvényesül a *támadás hátulról* módosító. Érzékelés alapú próbadozásait nem befolyásolja a testtartása.

Ördögi vonások: Rágcsálószerű vonásai gyakran váltanak ki félelmet és viszolygást. Sárm és Meggyőzés próbáinak módosítójához (-1 SM) járul. Megfélemlítés próbájához pedig (+10). Álcázás próbáinak módosítójához, amennyiben álcájának különleges vonásainak elleplezése is részét képezi, (-1 SM) járul.

Ellenmágia: az *Ichor felszabadítása* varázslatot reakció-



ként is használhatja és a próbára (+10)-et kap.

Harci varázslatok: az *Ichorrobbanás* és *Ichorvillám* varázslatainak sebzése k10, amit persze SM-ek felhasználásával többszörözhet.

Csatamágus: varázslatai hatótávja, az érintett terület mérete vagy a célpontok száma (ezek közül minden alkalommal egyet választhatnak) +1 SM-ért kétszeres mennyiséggel nőnek.

Villámléptek I.: 0 cselekedet. 1 Ichorért a 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 ez idő alatt.

Ismert varázslatok

Különleges varázslatok

Ichor formázás Ichorvért

Gördülő ichor Ichorlény

Metamágia

Ichorrobbanás Kisülés

Ichorvillám Ellenállás

Varázslat kifürkészése Ichor olvasása

Varázslat megszüntetése Ichor felszabadítása

Ichorpusztítás Ichor gyógyítása

Tárgymágia

Használat kifürkészése Mágiával átítatás

Elemésztés

Donato/Donata del Mare

Donato/Donata neve nem a véletlen műve, ő ugyanis valóban a tengertől kapta ajándékba az életét. Nem tudja, hogy honnan származik, vagy, hogy hogyan került a tengerbe, ám 3-4 éves korában a Carallan jóra való és istenfélő halászhajó ájultán és egy darab uszádkézfába kapaszkodva találtak rá az éhező és félvak gyermekekre a Vitorlátlan Tenger mélyén. Mivel csodás megmenekülését egyértelműen Marina istennő kegyének tudták be, a gyermeket a közeli Szent Diadona rendház gondjaira bízta.

A halászok megérezése igaznak bizonyult, hisz Donato/Donata különösen fogékonyak bizonyultak a Tajtékúr tanításaira, és az úrnő elhivatott követője lett belőle. Miután oly sok időn keresztül a rendház csendességében töltötte napjait, Donato/Donata végre úgy érezte, hogy ideje világot látnia. Francesco de Leze örömmel fogadta őt a Pegazus fedélzetén, hiszen minden tengerjáró hajón jól jöhet Marina úrnő kegye és figyelme.

Donato/Donata saját területén a legerősebb mágiahasználónak számít a karaterék között, és több olyan képességgel és ismerettel rendelkezik, amely a játék során az előnyére fog válni. Bár képes a csapattársai támogatására is, mégis elsősorban csatamágusnak kiváló.

Képességek

Elemi kötődés (víz és fagy): Elemi mágiával teremtett víz vagy fagy mindössze 10 Sérülésenként okoz neki kötelező Sebet.

Belülről fakad I: 0 cselekedet. 1 Ichorért a következő cselekedettel végrehajtott próbájához Erőnlét helyett az Akaratát használhatja.

Tengerjáró: 0 cselekedet. 1 Ichorért 1 perc alatt gyökerek és vesszők bújnak elő a talajból, vagy bukkannak fel a víz felszínén, és egy apró (max. 6 embert vagy ennek megfelelő súlyú málhát elbíró) csónakot és négy evezőt alkotnak. A csónak kb. 3 óráig marad egyben, ezt követően elkezd látványosan korhadni és szétesik.

Megmerítkezés: Legalább térdig vízben állva varázslás próbáira (+10) módosítót kap.

Gyilokvíz I.: Vízet idéző elemi varázslatai 4 Sérülésenként okoznak Sebet. A *Robbanás* varázslat próbájára, ha vizet idéz (+10)-et kap.



Bálnavadász I.: Szigonyral támadva (+10) KT módosítót kap, ami már bele van számolva fegyveres harcértékébe.

Ismert varázslatok

Természetmágia

Rovarfelhő
Időjárás kifürkészése
Prédaöszton
Kibillentés
Szelidítés
Lehülés
Időjárás befolyásolása
Földrajz

Életmágia

Gyógyulás gyorsítása
Kézrátétel

Elemi mágia

Robbanás
Lövedék
Csóva
Elemi forma
Időtartam megváltoztatása
Aura

Ettor/Olall

Ettor/Olall szereti hangoztatni, hogy másodgenerációs bujdosóként a biztos-völgyi szabad népek nemességéhez tartozik. Escar királyságának északkeleti határvidékén található Seguro Valle mindig is híres volt arról, hogy nehezen megközelíthető sűrű erdősege mindenféle törvénykerülőnek és szabad szellemnek otthont ad. Szülei is valahonnan a déli alföldekről menekültek a völgybe, hogy jobbágyi rabigát az erdő szabadságára cseréljék. Ő már a völgyben látta meg a napvilágot.

Fiatal korától kezdve, mondhatni az anyatejjel együtt szívta magába a szabadságszeretetet, és hamar mesterévé lett a lopózásnak, vadonjárásnak, vadászatnak. A völgy vénei szerint még a biztos-völgyi bujdosók között is párját ritkító tehetsége van az íjászathoz. Visszatekintve Ettor/Olall idilli gyermekkort ért meg a völgy nyújtotta szabadságban, de egyszer minden jónak vége szakad.

Miután felemelte a szavát a bujdosók új vezére többé nem volt maradása a völgyben. Céltalan vándorlása végül a Vitorlátlan Tenger partjára vetette, de még mielőtt elgondolkodhatott volna rajta, hogy innen hogyan tovább, meghallotta a Pegazusra szóló toborzást. A de Lezék hadi gályáján szívesen látták a kitűnő íjászt, így hamarosan a nyílt tengeren találta magát; a legnagyobb bánatára. A tenger hulláma ugyanis igencsak kikezdte a szervezetét, az út egészét a hajópallón áthajolva töltötte, alig várva, hogy végre a szigetre érjenek.

Azért, annak, ami a sziget partjainál várt rájuk még ő sem örült.

Ettor/Olall egy erősen specializált karakter: kitűnően elboldogul a vadonban és szinte teljességgel hasznavehetetlen társasági helyzetekben. A választható karakterek közül a legjobb íjász, de közelharcban már akadnak gondjai.

Képességek

Éber: Érzékelés próbáihoz akkor is hozzáadódik az Észlelés ismeret értéke, ha a játékos nem jelenti be annak használatát

Éles hallás: (+20) hallás alapú Érzékelés próbáihoz.

Előkészületek: 1 cselekedet. 1 Ichorért a következő cselekedethez kapcsolódó próbáját kétszer dobja és az eredmények közül ő választ.

Célzás I.: 1 cselekedet. A karakter következő csele-



kedetével végrehajtott távolsági támadásához (+10) módosító járul.

Mesterlövés I.: 0 cselekedet, reakció. 1 Ichorért karakter a következő távolsági támadó fegyverrel elért sebzéséhez +7-et adhat.

Marino/Marina Quercia

A szálfatermetű Marino/Marina egyike a számtalan ifjúnak, akiket évről évre magához invitál a Kereskedőszövetség tengerészete. Az ő esetében az invitációra Colella egyik bűdös kocsmájában került sor számtalan sör és egy kisebb vödörnyi salmer fűszeres fölött. Alkoholmámoros jókedvében tizenöt évre kötelezte el magát a tengernek, amelyből még alig telt le öt.

Eleinte evezősként szolgált a Tridente nevű gályán, de a szerencse hamar kiragadta a lapátok mellől. A szerencse ebben az esetben egy padour dromon képében érkezett, amely döfőorrával felnyársalta a Tridentét, hogy aztán véres kézitusa kezdődjön a két hajó legénysége között. Marino/Marina evezőjét jókora husángként forgatva vetette bele magát a harcba, és a hajó kapitánya a csatát követően kiemelte őt az evezősszolgák közül, és katonává tette.

A Tridente ugyan menthetetlennek bizonyult, de azonnal helyet talált magának a de Lezék tengerjáróján, a Pegazuson. Azóta a hajózás titkai mellett a harctéri gyakorlatban is nagy tapasztalatra tett szert. A Pegazuson már olyannyira nagyra tartják őt, hogy megtették alfiérének – vagyis az ő feladata a hajózásról biztonságáról gondoskodni, amely kötelességet Marino/Marina igencsak komolyan vesz.

Marino/Marina ízig-vérig harcos. A választható karakterek közül a legmagasabb Erőnléttel és a legjobb harcértékekkel rendelkezik. Képességei is harc orientáltak, mint ahogy ismeretei nagy része is. A karaktert választó játékos jobb ha fel van rá készülve, hogy elsősorban harci helyzetben lesz igazán elemében a karaktere.

Képességek

Átütő erő: Erőnlét alapú támadásainak sebzése +1-gyel nő. Fegyveres sebzései már ennek figyelembe vételével szerepelnek a karakterlapon.

Nagy: Hatalmas termete miatt (magassága több, mint 220 cm és rendkívül izmos) TávVé-jéhez (-10) járul. Lopódzás próbáinak módosítójához (-1 SM) járul. A karaktert egy körben maximum 8 ellenfél támadhatja közelharcban. Alkalom szülte támadásokat +1 méterrel távolabbról is leadhat célpontjaira.

Akcio áradat I.: 0 cselekedet. 1 Ichorért a karakter közelharc támadást tehet egy elérhető célpont ellen.

Lendület csapások: a karakter sikeres közelharc támadást követő következő közelharc támadásának



sebzésére +1-et kap.

Fájdalomtűrés: 0 cselekedet. 1 Ichorért a karakter Akarat+Harctéri gyakorlat (0) próbát tehet. Siker esetén $1+SM \times k10$ felhalmozott Sérülést veszít.



„Piszkos” Frede/Berda

Frede/Berda szerető, de elfoglalt és szegény családban nőtt fel Roccamare végtelen városában. Gyerekkorát az utcán bandázva töltötte és nagyon hamar a város alvilágát uraló Accountanto befolyása alá került. Bár családjával mindig tartotta a kapcsolatot, de Roccamare „tisztos” részéhez idővel elvékonyodott a kötődése. Tinédzserként már az volt minden vágya, hogy az Accountanto respója, vagyis „megbecsült” tagja lehessen, ami a közelmúltban meg is valósult. Sajnos a legrosszabbkor, mert Zászlósúr-lázadást követően az admirális tengerészei vették át az uralmat a városban és ők páncélkesztyűs kézzel sújtottak le az alvilágra.

Nagyjából egy hónapja fogdában találta magát, azzal az ígérettel, hogy Hullámvetés ünnepén fogja elnyerni méltó büntetését. Így aztán amikor pár nappal az ünnep előtt felkínálták neki a lehetőséget, hogy a fogda helyett a Pegazus evezőihöz láncolva szolgálja le büntetését, nem sokat gondolkodott. A lábfejen hangosan csörgő bilincs csak akkor kerülhet le a lábáról, ha két évet balhé nélkül, tisztességgel szolgál a de Lezéknek. Vagy, ha esetleg valami nagy felfordulásban egy pár percre megfedkeznek róla...

Egészen apró termetű, tolvaj a nagyvárosból. Kitűnően elboldogul az árnyak és a kétes erkölcsű emberek között mozogva, rendkívül ügyes és sikamlós alak.

Képességek

Apró: A karakter apró termetű, magassága mindössze 130 cm-t. Emiatt TávVé-jéhez (+10) járul. A karaktert egyszerre maximum 4 átlagos méretű ellenfél támadhatja közelharcban, vagy 3, ha legalább egyikük Nagy.

Mindkét kezes: A karakter nem szenved el a rosszabb kézzel végrehajtott próbáknál a (-1 SM) módosítót.

Meglepetés I.: (+10) KT *Meglepetésszerű* és *Hátulról* leadott támadásokhoz.

Utcagyerek: mások lerázására vagy titkos, alvilági helyek megtalálására tett próbáihoz (+10)-et kap.

Puha léptek: 0 cselekedet, reakció. 1 Ichorért megismételheti egy Lopódzás próbáját.

Sikamlós: Mozgása nem vált ki *Alkalom szülte támadás*-t.



Reneldis di Livio

Reneldis előkelő, bár elszegényedett családból származik Roccamare környékéről, sokadik gyermekként. A családi vagyon egy kézben tartásának érdekében apja úgy döntött, hogy Reneldisnek saját boldogulását kell majd keresnie, míg a teljes vagyont testvére kapja. Döntésében alighanem az is befolyásolta, hogy már egészen fiatalon kiütközött Reneldisen az ichorvérűség, így joggal reménykedhetett benne, hogy fia talpra fog esni, ugyanakkor a család sorsát nem szívesen bízta volna a Romlóssal kacérkodó ifjúra.

Reneldisben persze tüskét hagyott apja választása, és megfogadta, hogy egy nap majd mindenki tudni fogja ki is ő, és hogy mekkora hibát vétett apja. Előmenetelének kulcsát a kereskedő Dinasztiák egyikének, a de Lezék szolgálatában vélte megtalálni, és némi dörgölőzés és udvarlás után a család háztartásában találta magát.

Mások talán megpihentek volna egy időre a babérjaikon, de Reneldist nem olyan fából faragták. Szemernyi időt sem vesztegetve azonnal ármánykodásba kezdett, és megpróbálta feljebb küzdeni magát a ranglétrán. A folyton áskálódó de Lezéket egymás ellen kihasználva, magát mindenki barátjának feltün-

tetve igyekezett nélkülözhetetlenné válni, és akár a családtagok közé is bekerülni. Kis híján célt ért, de túl közel repült a naphoz, és megégette magát. Mai napig nem biztos benne, hogy végül is mivel vívta ki a családfő haragját, de nem a lehetséges okok hiánya miatt.

Egy szép napon Gianmarco de Leze döntés elé állította: távozik Roccamareből és megőrzi jó nevét, vagy a városban marad és viseli a következményeket. Ő az előbbi mellett döntött, és a családfő jóváhagyásával megváltotta jegyét a de Leze színek alatt az óceán felé tartó Pegazusra.

Reneldis egy mágiahasználó intrikus, ennek megfelelően a Karizmája és szociális ismeretei a legjobbak. A mágiája is elsősorban mások befolyásolásában segítik, bár Halálmágiája azért a harcban is hasznosnak bizonyulhat.

Képességek

Rang: Karizma alapú próbáihoz (+10)-et adhat, kivéve, ha próbájának célpontja fraelig.

Behízeltetés: a kaland során megnevezhet egy karaktert a képesség célpontjának. Ezután Karizma alapú próbáihoz (+10)-et adhat vele szemben, addig amíg Reneldis vagy szövetségesei nem cselekednek olyat, amelyről a célpont azt gondolja, hogy az őt hátrányosan érintette.

Ismert varázslatok

Halálmágia

A halál érintése

Enyészet

Holtbeszéd

Reanimáció

Gondolatmágia

Érzékolvasás

Dekoncentráció

Gondolatolvasás

Emlékolvasás

Érzék kikapcsolása

Mentális kommunikáció

Acélos elme

Mentális észlelhetetlenség

Tervek feltérképezése

Hamis érzékelés

Felejtés



Rúnabörű Hod/Sygrid

Rúnabörű még emlékszik rá milyen volt az élet a Hosszú Tél előtt, amikor a flotnarok minden tavasszal útra keltek és ősszel kincsekkel megrakodva tértek haza. A Hosszú Tél szorításában a flotnarokat a jarlok hosszúházaiba zárta az embermagas hó és a jégpáncélt öltött tenger. Más dolguk nem lévén naphosszat nosztalgιάztak a régi idők szépségéről, szavaikat sörszagú dalokba öntve. Rúnabörű idővel Fonthajú Tokki jarl kedvenc énekmondója lett. Amikor aztán végre olvadni kezdett a hó az északra tartó flotnarok között ott volt Rúnabörű is, azt remélve, hogy mire hazatér már a saját hőstetteiről énekelhet majd.

Eldrid máshogy vetette azonban a sorsot. Bár Fonthajú tapasztalt vezér volt, de a hosszú semmittevés alatt elrozsdálltak az ösztönei és Rúnabörű bandájának tagjai a tejivó, várépítő népek fogságába kerültek. Ennek már egy éve, és Rúnabörű kitanulta a roccamareiek nyelvét és megtanulta szeretni a dalait is. Bár továbbra is érzi a rablánc szorítását, de rosszabb is lehetne a sorsa. Fogvatartói, a de Lezék amolyan látványosságként mutogatják őt barátaiknak, és gyakorta kell a fraeligek dalaival szórakoztatnia a pöffeszkedő kereskedőket. Most, hogy a de Lezéknek gondja akadt a flotnarokkal, őt is magukkal vitték, hogy szükség esetén a tolmácsuk legyen majd.

Rúnabörű komédiás, ehhez mérten ügyes és jó szociális készségekkel és némi mágikus tudással van felvértezve. Varázslataival némileg képes befolyásolni a hangokat és a fényeket, de komolyabb illúziók teremtésére még nem képes. Legnagyobb gyengesége alacsony Lelkiereje, ami miatt mágiellenállása is alacsony.

Képességek

Csatadal: 1 cselekedet. A következő körben Rúnabörű szövetségesei, amennyiben hallják a csatadalt, közelharc támadásaik próbájára (+10) módosítót kapnak. 1 Ichorért Rúnabörű kiválaszthat egy ellenfelet, akinek személyét a csatadal szereplőjévé teszi. Amennyiben a célpont képes megérteni csatadal szövegét Rúnabörű Karizma+ Előadás (0) próbát tehet. Sikeres próba esetén a célpont az 1+SM számú körre +1 szint hátrányt kap.

Déli fény: A képesség használatának feltétele, hogy Rúnabörű szabad, csillagos, éjszakai égbolt alatt tartózkodjon. A képesség használata egy 1 perces Előadást igényel, ez alatt az égbolton elkezdi táncolni a Déli Fény. Rúnabörű, ha az éjszaka során legalább egy órát a Déli Fény alatt tölt másnapra +1-gyel több Ichort kap vissza.

Jarlok udvarában: A karakter Karizma alapú próbáihoz (+10)-et kap, ha célpontja rendelkezik a Rang képességgel (vagyis a kaland során Lorenza, Francesco, Helisent és Matteo esetében).

Kitűnő emlékezet: 1 Ichorért egy emlékek felidézésével járó Intelligencia alapú próbájához (+20)-at kap.

Ljöd I: Kiválaszthat egy varázslatot, amelyet a továbbiakban saját költeményként ad elő. Minden jelenetben az első alkalom, amikor ezt a varázslatot próbálja meg létrehozni, nem halmoz fel Feszültséget.

Ismert varázslatok

Hangmágia

Megzavarás

Hangteremtés

Hangáthelyezés

Fénymágia

Villanás

Színezés

Természetmágia

Rovarfelhő

Prédaöszön

Szelidítés

Hangerő változtatás

Csendburok

Fényváltás

Fénycsóva

Időjárás kifürkészése

Kibillentés



Szélkiáltó Caius/Nerissa

Azt tartja a mondás, hogy a Gyilokhatárból átlagember nem származhat, és Szélkiáltó esetében ez teljes mértékben igaznak is bizonyult. Szabadságra, vándorlásra és kalandra született, Kemi úrnő szeretetének a jelével a testén. A sorsa így már a születése napján meg volt pecsételve. Hátán feszülő angyali szárnyai, könnyed de magabiztos mozgása csodálókka tett mindenkit, bármerre is járt. Nyugtalan természete és istennőjének szavai minduntalan új és még újabb vidékek felé vezették lépteit. Amikor híret vette a legkeletibb szigetre tartó hajónak, tudta, hogy a fedélzeten kell lennie az indulás reggelén.

Szélkiáltó a szilaj és megzabolázhatatlan természet istennőjének a követője, képességei is ezt tükrözik. Legmagasabb tulajdonsága a Lelkierije, ami segít neki ellenállni a befolyásolásnak, elviselni a viszontagságokat és a mágiahasználatának az alapja. Varázslatai változatos kínálatot alkotnak, legfontosabb jellemzője azonban talán hátán feszülő szárnyai, amely egyrészt rövid röppenéseket is lehetővé tesznek a számára, valamint angyali, csodálatra méltó kinézettel ruházzák fel őt.

Képességek

Angyali vonások: Szélkiáltó angyali szárnyai és

vonzó vonásai nagy eséllyel váltanak ki csodálatot. Ugyanakkor Álcázás próbáinak nehézsége, amennyiben álcájának különleges vonásainak elleplezése is részét képezi, (-1 SM)-mel csökken.

Szárnyak: Szélkiáltó hátán prominens szárnyak találhatóak. Folyamatos repülésre nem képes, de helyből felugorva 8 méter magasságba képes emelkedni egy cselekedettel. Nekifutásból 29 méter távolságra képes ugrani, 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 Sebeket okoznak.

Szexepil: Mások elcsábítására irányuló próbáinak módosítójához (+10) járul. Nem szükséges, hogy a csábítás legyen a próba egyetlen célja, ám mindenképpen a részét kell képeznie.

Az úrnő közelsége: lakott vagy épített környezettől távol (+10)-et kap varázslás próbáira.

Vakmerő lerohanás: 2 cselekedet. Csak a harc első körében alkalmazható. A játékosnak az első harci kör előtt kell bejelentenie, ha a képességet használni akarja. Ő cselekedhet először. Legalább 5, legfeljebb Mozgás értékének duplája méternyi távolságot megtéve támad ellenfelére közelharc fegyverrel. (+30) KT, -10 Kitérés a karakter következő köréig. Sikeres támadás esetén a sebzése megduplázódik.

Viharos természet: az *Időjárás befolyásolása* varázslat próbájára (+10).

Alfa: 1 cselekedet. 1 Ichorért Megfélemlítés (0) próbát tehet célpont ellen, melyhez Lelkierjét és Erőnlétét is hozzáadhatja. Siker esetén az ellenfél 1+SM körig *félelem* hatása alá kerül.

Ismert varázslatok

Hangmágia

Megzavarás

Hangerő változtatás

Hangteremtés

Természetmágia

Rovarfelhő

Időjárás kifürkészése

Prédaösztön

Kibillentés

Szelidítés

Lehülés

Időjárás befolyásolása

Életmágia

Betegség gyorsítása/lassítása

Gyógyulás gyorsítása Kézrátétel

Életerő Életérzékelés

Elemi mágia

Robbanás Lövedék

Tajtékos Belchior/Bramca

Belchior/Bramca a Tengervidék szívében, Lais egyik apró falvában látta meg a napvilágot, félnapnyi járásra a tengertől. Családja egy helyi földesúrtól bérelt földön gazdálkodott, és minden dolgos kézre szükségük volt, a Tajtékos azonban vonzotta a tenger szirénéneke. Ha csak tehetette meglógott otthonról, és a kikötőket járta, a matrózok nagyotmondó történeteit hallgatta távoli vidékek csodáiról. Nem tartott sokáig, hogy megérlelődjön benne az elhatározás, és elszökött otthonról. Felkönyörögte magát egy kereskedőhajóra és tengerész lett belőle.

A hajó amelyre került éppenséggel a roccamarei de Lezék egyik hajója, a Sirály volt. Hamar beletanult a kötelek és vitorlák kezelésébe, és pár hónap alatt a legénység elfogadott tagja lett. Ennek lassacskán tíz esztendeje, és ez alatt az idő alatt az óceánjáró fedélzetén bejárta Salmeriát és a Birodalmat, de még az istenek épülő új városában is megfordult.

Salmeriában járva talált rá Ecora, a papagájra. A kikötői árusok között bóklászva szólította meg őt a kismadár, és azonnal tudta, hogy, ha minden félretett pénzébe kerül is, meg kell szereznie az idomított madarat. Az idomár nem tudta miféle kincstől válik meg: Eco nem egyszerűen visszhangozza, amit másoktól hall, már-már emberi intelligenciával rendelkezik, kiűnő hangutánzó és legfőképpen végtelenül hűséges társa lett Tajtékosnak.

Belchior nem is tudja magáról, hogy ichorvérű. Bár talán a hajó legerősebb és legügyesebb matróza, de ismeretei egy átlagos tengerészt tükrözik és nem rendelkezik látványos különleges képességekkel. Meg van róla győződve, hogy a madara sokkal különlegesebb, mint ő maga, azt hogy Ecoval ilyen könnyedén és ösztönösen szót ért a papagáj érdemének tudja be.

Ugyanakkor azt is tudja magáról, hogy ha van ideje felkészülni jó eséllyel bármilyen feladatot el tud végezni, és hogy ha kell helyt tud állni a kalózzal szemben is. Épp ezért nincs híján a magabiztosságnak és a kalandváagnak.

Képességek



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


Útitárs: Eco, a papagáj ösztönösen kötődik a karakterhez, hűsége feltétlen és megingathatatlan. Engedelmeskedik az egyszerű utasításoknak, és harcban a karakter oldalán harcol, ha nem kap az ellenkezőjére utasítást. A karakter Eco gesztusaiból, viselkedéséből pontos következtetést tud levonni érzelmi állapotára, gondolataira. Eco LE-je megegyezik a karakterével.

Akció áradat I.: 0 cselekedet. 1 Ichorért a karakter közelharc támadást tehet egy elérhető célpont ellen.

Páros harc: 1 cselekedet. A karakter Kitéréséhez +10 járul a következő körig. Sikeres Karizma+Harctéri gyakorlat (0) próbával egy 2+SM méteren belül tartózkodó célpont +10 Kitérést kap mindaddig, amíg nem távolodnak el egymástól a próbadobással meghatározott távolságnál jobban.

Varázslatok

A következő oldalak tartalmazzák a karakterek által ismert varázslatok felsorolását. Egy-egy varázslat kapcsán a következő információk szerepelnek a könyvben:

Név: A varázslat megnevezése. A név után szereplő  ikon jelzi, ha a célpontok ellenállásra jogosultak a varázslat ellen.

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.

Felhasználók: azon karakterek nevei, akik képesek létrehozni a varázslatot.

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 mennyi Feszültség felhalmozásával jár a varázslat létrehozása, illetve, hogy szükséges-e Ichort fizetni a varázslat létrehozásához.

Növelhető hatások: annak felsorolása, hogy a varázslat mely hatásai növelhetők a próba extra, a Nehézséggel csökkentett számú, 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 szereplők szerint jönnek létre.

Ichorrobbanás

Feltétel: Meta 1

Felhasználó: Alarbus/Lavinia, Brutto/Brutta

Nehézség: 0

Varázslás ideje: 1 cselekedet

Költség: +5 Feszültség

Növelhető hatások: sebzés, robbanások száma, kitérés módosító

A metamágus az ichorban található nyers energiát ma-



nipulálva **1 darab**, tenyérszerű 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** ugyanennyi hátrányt vásárolhat. Az áldozatok **1*k5**-öt sebződnek. A varázslat élettelen tárgyokban nem tesz kárt. Az egyszerre létrehozott robbanások sebzése nem adódik össze akkor sem, ha valakit több csáp is eltalál.

Kisülés

Feltétel: Meta 1

Felhasználó: Alarbus/Lavinia, Brutto/Brutta

Nehézség: 0

Varázslás ideje: 1 cselekedet

Költség: +5 Feszültség

Növelhető hatások: sebzés, támadásmódosító

A metamágus energiáit a tenyerébe fókuszálva egy rövid, irányított kisülést idéz elő, amely egy nagyjából fél méter hosszú villámmaláb robbanásszerű előtörésében nyer formát. Ha sikeres pusztakezes közelharci támadást hajt végre **(+10)**-zel, a támadás célpontja **1*k5**-öt sebződik.

Ichorvillám

Meta 5

Felhasználó: Alarbus/Lavinia, Brutto/Brutta

Nehézség: 0

Varázslás ideje: 1 cselekedet

Költség: +5 Feszültség

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

Felhasználó: Alarbus/Lavinia

Nehézség: 0

Varázslás ideje: 1 cselekedet, reakció

Költség: +10 Feszültség

Növelhető hatások: pajzsok száma, Vért bónusz
Egy tetszőleges pontban pár centiméter átmérőjű területen megszilárdul az ichor egy pillanatra. Az így teremtett pajzs egy fegyver vagy lövedék útját állva a varázslat **1 Vért**-et biztosít.

Ellenállás

Feltétel: Meta 10

Felhasználó: Alarbus/Lavinia, Brutto/Brutta

Nehézség: 0

Varázslás ideje: 1 cselekedet

Költség: +5 Feszültség

Növelhető hatások: LE bónusz, célpontok száma, időtartam

1 célpont karakter elméje körül ichorból font védőháló képződik **1 perc**re. A célpont LE-je +10-zel nő, és minden további 2 SM-ért további **+10**-zel. Másrésről viszont, ha ő próbál bármilyen varázslatot létrehozni varázslat próbáihoz ugyanannyi hátrány járul.

Varázslat kifürkészése

Feltétel: Meta 10

Felhasználó: Alarbus/Lavinia, Brutto/Brutta

Nehézség: 0

Varázslás ideje: 0 cselekedet

Költség: +5 Feszültség

Növelhető hatások: kérdések száma

A varázslat segítségével a metamágus feltehet **1 kérdést** egy célpont varázslattal kapcsolatban. Kérdésével feltérképezheti a varázslat pontos paramétereit (költség, időtartam, választott hatás), és a varázslat alkalmazásának körülményeit (mennyi ideje jött létre a varázslat, hány SM-es a varázslat, 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 varázslónak látni kell a kifürkészni kívánt varázslat hatását, vagy megneveznie azt a személyt, tárgyat vagy helyet, amelyre szerinte a varázslat kifejti hatását.

Ichor olvasása

Feltétel: Meta 10

Felhasználó: Alarbus/Lavinia, Brutto/Brutta

Nehézség: -1 SM

Varázslás ideje: 2 cselekedet

Költség: +5 Feszültség

Növelhető hatások: terület, kiolvasott időtartam

A varázslat segítségével a metamágus képes megmondani, hogy egy **10 méter** átmérőjű területen az elmúlt **1 nap**ban létrejött-e vagy hatott-e varázslat. Sikeres Intelligencia+Mágiaelmélet (0) próbával azt is képes megmondani, hogy milyen varázslatról van szó.

Varázslat megszüntetése

Feltétel: Meta 20

Felhasználó: Brutto/Brutta

Nehézség: -1 SM

Varázslás ideje: változó

Költség: +5 Feszültség

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 varázslatével.

Ichor felszabadítása

Feltétel: Meta 30

Felhasználó: Brutto/Brutta

Nehézség: -3 SM



Varázslás ideje: változó

Költség: +10 Feszültség

Növelhető hatások: célpontok száma, megszüntetni kívánt varázslat SM-je, robbanás ereje

A varázslat megszüntet **1** célpontra ható varázslatot, amennyiben a metamágus tisztában van a varázslat működési elveivel (mert kifürkészte varázslattal, vagy sikeres Intelligencia+Mágiaelmélet próbát tett) és a célpontra ható varázslatot létrehozó próba maximum **1 SM**-es volt. Tárgymágikus varázslat nem szüntethető meg. A varázslat varázslási ideje megegyezik a megszüntetni kívánt varázslatéval. A megszüntetett varázslatban tárolt mágikus energia egy Ichorrobbanásban tör elő. Az Ichorrobbanás sebzése a **1*k5**.

Ichorpusztítás

Feltétel: Meta 30

Felhasználó: Brutto/Brutta

Nehézség: -2 SM

Varázslás ideje: 2 cselekedet

Költség: +10 Feszültség és 1 Ichor

Növelhető hatások: érintett terület, időtartam

A varázslat segítségével egy **10 méter** átmérőjű területen **1 órára** elpusztul az ichor. 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 közönséges tárgyakként fognak működni a varázslat időtartama alatt. A területen ezen idő alatt nem lehet varázslatot létrehozni, vagy a területre mágiával hatni.

Ichor gyógyítása

Feltétel: Meta 30

Felhasználó: Brutto/Brutta

Nehézség: -5 SM

Varázslás ideje: 2 cselekedet

Költség: +10 Feszültség és 1 Ichor

Növelhető hatások: érintett terület, időtartam

A metamágus egy **10 méter** átmérőjű ichormentes területen **1 órára** helyreállíthatja az ichort.

Ichorformázás

Feltétel: Meta 1, Ichor-varázs I

Felhasználó: Brutto/Brutta

Nehézség: 0

Varázslás ideje: 1 cselekedet

Költség: +5 Feszültség

Növelhető hatások: formák száma, leghosszabb dimenzió, sebzés, időtartam

A varázsló létrehoz **1** formát (pl. fal, ketrec stb.) **1 körre**, amely a kijelölt helyéről elmozdíthatatlan. A forma leghosszabb dimenziója maximum **1 méter** lehet. A formával érintkezők **1*k10**-t sebződnek.

Ichorvért

Feltétel: Meta 1, Ichor-varázs I

Felhasználó: Brutto/Brutta

Nehézség: 0

Varázslás ideje: 1 cselekedet

Költség: +5 Feszültség

Növelhető hatások: 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. Az ichorvérttel érintkezők, vagy azt közelharc fegyverrel eltalálók **1*k10**-t sebződnek.

Gördülő ichor

Feltétel: Meta 1, Ichor-varázs II

Felhasználó: Brutto/Brutta

Nehézség: 0

Varázslás ideje: 1 cselekedet

Költség: +5 Feszültség

Növelhető hatások: formák száma, leghosszabb

dimenzió, sebzés, időtartam

A varázsló egy kiválasztott pontból útnak indít **1** tetszőleges formát. 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 **1** reakcióként végrehajtott cselekedettel és sikeres **Ügyesség+Akrobatika (0)** próbával lehet.

Ichorlény

Feltétel: Meta 1, Ichor-varázs II

Felhasználó: Brutto/Brutta

Nehézség: -2 SM

Varázslás ideje: 1 cselekedet

Költség: +10 Feszültség

Növelhető értékek: lények száma, leghosszabb dimenzió, sebzés, időtartam

A varázsló létrehoz **1** tetszőleges alakú formát, amelyet **1 körig** szabad cselekedettel mozgathat. Előre meghatározhatja az ichorlény mozgásának irányát, de koncentrációval annak megváltoztatására is képes. A forma haladási sebessége **40 méter/kör**. Érintéskor a Ichorlény **1*k10-t** sebez, **KT-je 50**. A forma leghosszabb dimenziója maximum **1 méter** lehet.

Megzavarás

Feltétel: Hang 1

Felhasználó: Rúnabőrű, Szélkiáltó

Nehézség: 0

Varázslás ideje: 1 cselekedet

Költség: +5 Feszültség

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 elvették Akarat (0) próbájukat, a következő harci körben **+1 szint hátrányba** kerülnek. A próba célszámához **-1 SM** hátrány járul.

Hangerő változtatás

Feltétel: Hang 1

Felhasználó: Rúnabőrű, Szélkiáltó

Varázslás ideje: 0 cselekedet

Költség: +5 Feszültség

Növelhető hatások: hangforrások száma, időtartam, kategória változás

A varázslat **1 kategóriányit** változtat **1** már létező, nem mágikus hangforráson, **1 percre**.

Hangteremtés

Feltétel: Hang 5

Felhasználó: Rúnabőrű, Szélkiáltó

Nehézség: 0

Varázslás ideje: 1 cselekedet

Költség: +5 Feszültség

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. oroszlánüvöltés, ütemtelen dobverés) a varázsló határozza meg.

Csendburok

Feltétel: Hang 10

Felhasználó: Rúnabőrű

Nehézség: -1 SM

Varázslás ideje: 1 cselekedet

Költség: +5 Feszültség

Növelhető hatások: időtartam, terület mérete, területek száma

Maximum **10 méter** átmérőjű területen **1 percre** minden hang megszűnik, onnan sem ki, sem be nem juthatnak hangok.

Hangáthelyezés

Feltétel: Hang 10

Felhasználó: Rúnabőrű

Nehézség: 0

Varázslás ideje: 1 cselekedet

Költség: +5 Feszültség

Növelhető hatások: időtartam, hangok száma

1 hang forrása megváltoztatható **1 percre**. A hang továbbra is abban a formában és abban a hangerőben hallható, ahogy az eredeti forrás létrehozná, csak éppen új helyről csendül fel. Felcserélhető pl. két beszélő hangja, vagy egy hang a rét másik végére vetíthető.

Villanás

Feltétel: Fény 1

Felhasználó: Rúnabőrű

Nehézség: 0

Varázslás ideje: 1 cselekedet, reakció

Költség: +5 Feszültség

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.

Fényváltás

Feltétel: Fény 5

Felhasználó: Rúnabőrű

Nehézség: 0

Varázslás ideje: 1 cselekedet

Költség: +5 Feszültség

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.

Színezés

Feltétel: Fény 10

Felhasználó: Rúnabőrű

Nehézség: 0

Varázslás ideje: 0 cselekedet, reakció

Költség: +5 Feszültség

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 is. 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

Felhasználó: Rúnabőrű

Nehézség: 0

Varázslás ideje: 1 cselekedet

Költség: +5 Feszültség

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 távolságként **-1** kategóriával csökken.

Rovarfelhő

Feltétel: Természet 1

Felhasználó: Alarbus/Lavinia, Donato/Donata
Rúnabőrű, Szélkiáltó

Nehézség: 0

Varázslás ideje: 2 cselekedet

Költség: +5 Feszültség

Növelhető hatások: időtartam, célpontok száma

A varázslat feltétele, hogy a célpont közelében elég rovar tartózkodjon. **1** célpontot belepnek és marni kezdenek a rovarok **1** körig. A célpont minden körben **k10** sebzést szenved, kötelező Sebekkel. A bogarak eltávolításához **20** pontnyi sebzést kell okozni egy területre ható hatással (pl. tűzaura).

Időjárás kifürkészése

Feltétel: Természet 1

Felhasználó: Alarbus/Lavinia, Donato/Donata
Rúnabőrű, Szélkiáltó

Nehézség: 0

Varázslás ideje: 2 cselekedet

Költség: +5 Feszültség

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

Felhasználó: Donato/Donata, Rúnabőrű
Szélkiáltó

Nehézség: 0

Varázslás ideje: 1 cselekedet

Költség: +5 Feszültség

Növelhető hatások: hatótáv, veszélyforrások ME-je

A varázsló megérzi, hogy a **100 méteren** belül tartózkodnak-e rá potenciálisan veszély jelentő élőlények, ha túldobta az ellenállásukat. Tisztában lesz a veszély pontos távolságával, irányával és fajtájával (pl. közönséges állat, ichorvérű ember, ichorszülte bestia).

Kibillentés

Feltétel: Természet 5

Felhasználó: Donato/Donata, Rúnabőrű
Szélkiáltó

Nehézség: 0

Varázslás ideje: 1 cselekedet

Költség: +5 Feszültség



Növelhető hatások: időtartam, célpontok száma, hátrány mértéke

1 célpontot váratlan természeti jelenségek (gyenge szellőkés, 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.

Szelídítés

Feltétel: Természet 5

Felhasználó: Donato/Donata, Rúnabőrű Szélkiáltó

Nehézség: 0

Varázslás ideje: 1 cselekedet, reakció

Költség: +5 Feszültség

Növelhető hatások: időtartam, célpontok száma

1 célpont élőlény, **1 percig**, amíg fenyegetés nem éri békésen fog viselkedni.

Lehűlés

Feltétel: Természet 10

Felhasználó: Donato/Donata, Szélkiáltó

Nehézség: 0

Varázslás ideje: 2 cselekedet

Költség: +5 Feszültség

Növelhető hatások: időtartam, terület mérete

Célpont **10** méter átmérőjű területen fagypontra alá csökken a hőmérséklet **1 percre**. Pár másodperc után jégvárta kezd nőni a vízfelületeken, dörög üli meg a tárgyakat. Nagyjából egy perc után a jég már egy ember súlyát is elbírja. A precíziós szerkezetek pár perc után sérüléseket szenvednek el, a tárgyak egymáshoz fagnak. A területen tartózkodó élőlények körönként k5-t sebződnek, kötelező Sebekkel.

Időjárás befolyásolása

Feltétel: Természet 15

Felhasználó: Donato/Donata, Szélkiáltó

Nehézség: 0

Varázslás ideje: 2 cselekedet

Költség: +10 Feszültség

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 megfelelő. A hátrány 2 SM-ért további +1-gyel növelhető.

Porvihar: az elemi erejű, kiszámíthatatlan szellőkés nagy mennyiségű port és törmelékot sodornak magukkal. +2 szint hátrány az Ügyesség és Érzékelés alapú próbákra. A hátrány 2 SM-ért +1-gyel növelhető.

Hőföregteg: 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 Sebekkel, és a Mozgásuk megfelelő. 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 illetően 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.

Földrajz

Feltétel: Természet 15

Felhasználó: Donato/Donata

Nehézség: 0

Varázslás ideje: változó

Költség: +5 Feszültség

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.

Betegség gyorsítása/lassítása

Feltétel: 1 Élet, 1 Természet

Felhasználó: Alarbus/Lavinia, Donato/Donata, Szélkiáltó

Nehézség: 0

Varázslás ideje: 1 perc

Költség: +5 Feszültség

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

Felhasználó: Alarbus/Lavinia, Donato/Donata, Szélkiáltó

Nehézség: 0

Varázslás ideje: 1 perc

Költség: +5 Feszültség

Növelhető hatások: időtartam, célpontok száma, gyógyuláspróba bónusz

A varázslat a természetes gyógyulást gyorsítja fel. 1 **célpont** a következő 1 gyógyulás próbájára (+10)-t kap. Egy célpont egyszerre egy Gyógyulás gyorsítása hatása alatt állhat.

Kézzrátétel

Feltétel: Élet 1

Felhasználó: Alarbus/Lavinia, Donato/Donata, Szélkiáltó

Nehézség: 0

Varázslás ideje: 1 cselekedet

Költség: +5 Feszültség és 1 Ichor

Növelhető hatások: gyógyulás mértéke

A varázslathoz a varázslónak meg kell érintenie a célpontot, aki elveszít 1 Seb-et.

Méregellenállás

Feltétel: Élet 5, Halál 1

Felhasználó: Alarbus/Lavinia

Nehézség: 0

Varázslás ideje: 1 cselekedet, reakció

Költség: +5 Feszültség

Növelhető hatások: időtartam, célpontok száma, ellenállás bónusz

1 **célpont (+10)** módosítót kap a mérgekkel és betegségekkel szemben tett mentőpróbáihoz 1 órára.

Életerő

Feltétel: Élet 5

Felhasználó: Alarbus/Lavinia, Szélkiáltó

Nehézség: 0

Varázslás ideje: 2 cselekedet

Költség: +5 Feszültség

Növelhető hatások: időtartam, célpontok száma

1 **célpont** élőlény Erőnlét alapú próbáihoz (+10) módosítót kap 1 körre.

Életérzékelés

Feltétel: Élet 5, Természet 5

Felhasználó: Szélkiáltó

Nehézség: 0

Varázslás ideje: változó

Költség: +5 Feszültség

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 melyik-

be 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

Felhasználó: Alarbus/Lavinia

Nehézség: 0

Varázslás ideje: 2 cselekedet

Költség: +5 Feszültség

Növelhető hatások: időtartam, célpontok száma,

Nehézség növelés mértéke

1 célpont ellen irányuló Halálmágia típusú varázslatok Nehézsége 1 SM-mel nő 1 órára.

Gyógyítás

Feltétel: Élet 10

Felhasználó: Alarbus/Lavinia

Nehézség: 0

Varázslás ideje: 2 cselekedet

Költség: +5 Feszültség 1 Ichor

Növelhető hatások: gyógyítás mértéke

Tetszőleges számú célpont összesen 1 Seb-et gyógyul, tetszőleges elosztásban, vagy a célpontot érő aktív betegségek és mérgezések szintje összesen -1-gyel csökken. Ha egy betegség vagy mérgezés szintje 0-ra csökken, a célpont meggyógyul.

Védelem a haláltól

Feltétel: Élet 10

Felhasználó: Alarbus/Lavinia

Nehézség: -2 SM

Varázslás ideje: 1 cselekedet

Költség: +5 Feszültség

Növelhető hatások: időtartam, célpontok száma, gyógyítás mértéke

1 célpont a következő 1 percben ha felhalmozott Sebeinek száma elérné a maximumot, akkor gyógyul 1 Seb-et, viszont ezt követően a varázslat véget ér.

A halál érintése

Feltétel: Halál 1

Felhasználó: Alarbus/Lavinia, Reneldis

Nehézség: 0

Varázslás ideje: 1 cselekedet

Költség: +5 Feszültség

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 Sebekkel.

Enyészet

Feltétel: Halál 5

Felhasználó: Alarbus/Lavinia, Reneldis

Nehézség: 0

Varázslás ideje: 2 cselekedet

Költség: +5 Feszültség

Növelhető hatások: célpontok száma

1 célpont 1 Sebet kap.

Holtbeszéd

Feltétel: Halál 5

Felhasználó: Alarbus/Lavinia, Reneldis

Nehézség: 0

Varázslás ideje: 2 cselekedet

Költség: +5 Feszültség

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

Felhasználó: Alarbus/Lavinia, Reneldis

Nehézség: 0

Varázslás ideje: 2 cselekedet

Költség: +10 Feszültség

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. A tipikus reanimált holttest értékei a következők:

Reanimált holttest

Leírás: élőhalott

Erőnlét: 25 Mozgás: 18 Ké: 30

Ügyesség: 15 LE: spec.

Érzékelés: 15 Max. Seb: 15 Vé: 25

Karizma: 10

Intel.: 0

Akarat: 0

Cselekedetek: 1/1

Képességek:

Agyatlan: A reanimált holttest nem rendelkezik önálló elmével, és így LE-vel sem. Az ellenállásra jogosító hatásoknak a reanimált holttestet irányító varázsló LE-jét legyőzniük, hogy kifejtés hatásukat a reanimált holttestre.

Halott hús: a reanimált holttest nem halmoz fel Sérüléseket.

Támadásfajták

Pusztázó kéz

KT: 35

Sebzés: k5+2

Érzékolvasás

Feltétel: Gondolat 1

Felhasználó: Reneldis

Nehézség: 0

Varázslás ideje: 1 cselekedet

Költség: +5 Feszültség

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

Felhasználó: Reneldis

Nehézség: 0

Varázslat ideje: 1 cselekedet

Költség: +5 Feszültség

Növelhető hatások: időtartam, célpontok száma

1 célpont 1 körig képtelen fókuszálni, koncentrálni és -1 szint hátrányba kerül.

Gondolatolvasás

Feltétel: Gondolat 5

Felhasználó: Reneldis

Nehézség: 0

Varázslás ideje: 1 cselekedet

Növelhető hatások: időtartam, célpontok száma

A varázsló 1 percen keresztül olvashatja 1 célpont tudatos gondolatait.

Emlékolvasás

Feltétel: Gondolat 5

Felhasználó: Reneldis

Nehézség: 0

Varázslás ideje: 2 cselekedet

Költség: +5 Feszültség

Növelhető hatások: célpontok száma, témák száma

A varázsló által kiválasztott személy kiolvashatja 1 célpont elméjéből az emlékeit 1 témával kapcsolatban. A játékosnak meg kell neveznie, a lehető legpontosabban, hogy mivel kapcsolatos emlékekre kíváncsi. Ha a kiválasztott témával kapcsolatban a célpontnak számos emléke van, a varázsló a célpont számára a legmeghatározóbbat olvassa ki.

Érzék kikapcsolása

Feltétel: Gondolat 10

Felhasználó: Reneldis

Nehézség: 0

Varázslás ideje: 1 cselekedet

Költség: +5 Feszültség

Növelhető hatások: időtartam, célpontok és érzékek száma

A varázslat kikapcsolja a 1 célpont 1 érzékszervét 1 percre.

Mentális kommunikáció

Feltétel: Gondolat 10

Felhasználó: Reneldis

Nehézség: 0

Varázslás ideje: 1 cselekedet

Költség: +5 Feszültség

Növelhető hatások: időtartam, célpontok száma

2 célpont folyamatosan olvasni tudják egymás gon-

dolatait **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 feltétlenül tudja, honnan származnak.

Acélos elme

Feltétel: Gondolat 10
Felhasználó: Reneldis
Nehézség: -2 SM
Varázslás ideje: 1 cselekedet
Növelhető hatások: időtartam, célpontok, LE bónusz
1 célpont karakter **+10 LE-t** kap **1 percre**. Egy karakter egyszerre csak egy Acélos elme hatása alatt állhat.

Mentális észlelhetetlenség

Feltétel: Gondolat 15
Felhasználó: Reneldis
Nehézség: 0
Varázslás ideje: 1 cselekedet
Költség: +5 Feszültség
Növelhető hatások: időtartam, célpontok száma, érzékek száma, elrejtett dolgok száma
1 célpont 1 érzékszervével nem képes érzékelni, a varázsló által kiválasztott dolgot - pl. egy tárgyat, személyt, de akár egy hegyet sem **1 percen** keresztül.

Tervek feltérképezése

Feltétel: Gondolat 15
Felhasználó: Reneldis
Nehézség: 0
Varázslat ideje: 2 cselekedet
Költség: +10 Feszültség
Növelhető hatások: célpontok száma, kérdések száma
A varázsló feltehet **1 kérdést 1 célpont** terveire vonatkozóan, 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
Felhasználó: Reneldis
Nehézség: -1 SM
Varázslás ideje: 2 cselekedet
Költség: +10 Feszültség
Növelhető hatások: időtartam, célpontok száma, érzékek száma
1 célpont 1 érzékszervével 1 percig valami olyat fog

észlelni, ami valójában nincs. Hogy mit, azt a varázsló határozza meg.

Felejtés

Feltétel: Gondolat 20
Felhasználó: Reneldis
Nehézség: -2 SM
Varázslás ideje: 2 cselekedet
Költség: +10 Feszültség
Növelhető hatások: időtartam, célpontok száma, emlékek száma, emlékek hossza
A varázslattal kitörölhető **1 célpont** elméjéből **1 körül** határolható, maximum **1 nap** hosszú emlék **1 napra**.

Robbanás

Feltétel: Elemek 1
Felhasználó: Donato/Donata, Szélkiáltó
Nehézség: 0
Varázslás ideje: 1 cselekedet
Költség: +5 Feszültség
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
Felhasználó: Donato/Donata, Szélkiáltó
Nehézség: 0
Varázslás ideje: 1 cselekedet
Költség: +5 Feszültség
Növelhető hatások: sebzés, lövedékek száma, távolság
A varázsló a kezében formál meg **1**, alkarnyínál 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 Sebbel.

Csóva

Feltétel: Elemek 5
Felhasználó: Donato/Donata
Nehézség: 0
Varázslás ideje: 1 cselekedet
Költség: +5 Feszültség
Növelhető hatások: sebzés, csóvák száma, módosító
1 kiválasztott epicentrumból kiindulva, a varázsló ál-



tal kiválasztott őselem robbanásszerű energiával kitér 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 kitérés reakcióként végrehajtott kiegészítő cselekedetnek számít.

Elemi forma

Feltétel: Elemek 10

Felhasználó: Donato/Donata

Nehézség: 0

Varázslás ideje: 2 cselekedet

Költség: +5 Feszültség

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 egy helyben álljon, vagy egyenes pályán haladjon körönként 30

méteres sebességgel az időtartam végéig, vagy amíg más varázslat ezen nem változtat.

Időtartam megváltoztatása

Feltétel: Elemek 10

Felhasználó: Donato/Donata

Nehézség: 0

Varázslat ideje: 1 cselekedet

Költség: +5 Feszültség

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 LE-jét is le kell gyűrni.

Aura

Feltétel: Elemek 15

Felhasználó: Donato/Donata

Nehézség: 0

Varázslat ideje: 2 cselekedet

Költség: +5 Feszültség

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.

Tárgy átalakítása

Feltétel: Transzmutáció 1

Felhasználó: Alarbus/Lavinia

Nehézség: 0

Varázslás ideje: 2 cselekedet

Költség: +5 Feszültség

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 sérüléspontokat 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 erő-kifejtést igényel. A folyékonná tett asztalra zuhanni jóval kevésbé fájdalmas.

Kéreg

Feltétel: Transzmutáció 5, Élet 1

Felhasználó: Alarbus/Lavinia

Nehézség: 0

Varázslás ideje: 2 cselekedet

Költség: +5 Feszültség

Növelhető hatások: időtartam, célpontok száma, Vért bónusz

1 **célpont** bőre megkeményedik, kéregszerű merev-vértként ölelve őt körül és **+1 Vért**-et biztosít **1 percig**. A Kéreg Súlya +1 minden 3 Vért után (lefelé ke-rekítve).

Anyag átalakítása

Feltétel: Transzmutáció 1

Felhasználó: Alarbus/Lavinia

Nehézség: 0

Varázslás ideje: 2 cselekedet

Költség: +5 Feszültség

Növelhető hatások: időtartam, anyag súlya

Célpont max. **1 kg** súlyú anyag átváltoztatható egy vele azonos kategóriába tartozó másik anyaggá **1 perc**re. Az átalakított anyagnak nem kell egyetlen tárgyban található lennie, és az sem szükséges, hogy egy tárgy teljes súlyát az átalakított anyag töltsse ki. Lehetséges pl. egy várfal egyetlen, viszonylag apróbb szakaszának átalakítása, kőből üveggé változtatása, vagy éppen el-gázosítása.

Sűrített levegő

Feltétel: Transzmutáció 5

Felhasználó: Alarbus/Lavinia

Nehézség: 0

Varázslás ideje: 1 cselekedet, reakció

Költség: +5 Feszültség

Növelhető hatások: terület mérete, módosító, te-rületek száma, sebzés csökkentés

A varázslat egy röpke pillanatra összesűriti a levegőt, megnöveli a légellenállást **1**, maximum **1 köbméternyi** területen. A területen tartózkodó személyek megérik, hogy elakad a lélegzetük, de ez nem jár komoly hát-ránnal a számukra. Ugyanakkor a varázslat hatására megakadnak a levegőben szálló nyílveszők, lesújtani készülő fegyverforgató kezek is. A területen tartó-zkodó személyek (**-1 SM**) módosítót kapnak támadás

próbáikra a lövedékek sebzése pedig **-2**-vel csökken.

Tárgy nemesítés/aljasítás

Feltétel: Transzmutáció 10

Felhasználó: Alarbus/Lavinia

Nehézség: 0

Varázslás ideje: 2 cselekedet

Költség: +5 Feszültség

Növelhető hatások: időtartam, tárgyak súlya, tár-gyak száma, kategóriakülönbség mértéke

1, max. **1 kg** súlyú tárgy átváltoztatható egy másik, tőle maximum **1** kategóriával különböző, homogén anyagból formált tárggyá, annak tetszőleges halmaz-állapotában **1 perc**re. A varázslat segítségével példá-ul kitűnő acél vértzet anyaga agyaggá változtatható, amely így feleannyi Vért-et fog nyújtani és ráadásul minden találat után az elszenvedett találat dupláját halmozza fel Ütődéspontként.

Használat kifürkészése

Feltétel: Tárgymágia 1

Felhasználó: Brutto/Brutta

Nehézség: 0

Varázslás ideje: 1 perc

Költség: +5 Feszültség

Növelhető hatások: célpontok, kérdések

A varázslat segítségével a varázsló **1** varázstárggyal, ereklyével vagy varázsjellel kapcsolatban feltehet **1 kérdést**. Kérdései vonatkozhatnak pl. a tárgy vagy varázsjel létrehozásához használt varázslatokra, a ké-pességeire vagy használatuk módjára.

Mágiával átitatás

Feltétel: Tárgymágia 1

Felhasználó: Brutto/Brutta

Nehézség: 0

Varázslás ideje: 2 cselekedet

Költség: +5 Feszültség

Növelhető hatások: időtartam, célpontok száma, sérüléspon-t csökkentés mértéke, sebzés és Vért bónusz

A varázslat célpontja **1** nem mágikus tárgy lehet, amely ezt követően **1 körig -1**-gyel kevesebb sérülés pontot kapnak, valahányszor sérülést szenvednének, a fegyverek sebzése ezen kívül **+1**-gyel nő a hatás idő-tartamára. A sebzés és Vért növelése **2 SM**-be kerül.

Elemésztés

Feltétel: Tárgymágia 5

Felhasználó: Brutto/Brutta

Nehézség: 0

Varázslás ideje: 1 napszak

Költség: +10 Feszültség és 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.

Harci manőverek

Megragadás

Alkalmas fegyver: Puszta kéz, páncélkesztyű Feltétel: KT 10

Időigény: 1 cselekedet

Költség: +5 Feszültség

Növelhető hatások: kiszabadulás nehézsége

Leírás: A karakter egy közelharcos támadással megragadja ellenfelét. A támadás nem jár sebzéssel. Innen-től mindketten *Korlátozottak* lesznek, amíg a karakter el nem engedi a célpontot, vagy a célpont sikeresen ki nem szabadul. A célpont *Megragadottnak* számít ez idő alatt. A célpont a cselekedeteit csak akkor használhatja helyváltoztatásra, ha képes a karaktert is mozgatni. A célpont körönként egyszer, 2 cselekedetért, Erőnlét+Atlétika (0) próbát dobhat és ha összegyűjt összesen **0 SM**-et, kiszabadul. Erre a próbára a karakter akkor is jogosult, ha Kiszolgáltattott, vagy Cselekvőképtelen, időigénytől függetlenül, körönként egyszer. Mindaddig amíg a célpont megragadott a karakter alkalmazhatja vele szemben a következő technikákat:

Földre vitél - 1 cselekedet. A célpont földre kerül. A továbbiakban ennek megfelelő módosítók vonatkoznak rá és ellenfeleire (pl. harc fekve, harc magasabbról, stb).

Fojtogatás - 2 cselekedet. A célpont 1 Sebet halmoz fel és *Kiszolgáltattottá* válik a karakter következő köréig.

Lefogás - 2 cselekedet. A célpont *Cselekvőképtelenné* válik a karakter következő köréig.

Lökés

Alkalmas fegyver: ÖKÖLFEGYVEREK, Csatakalapács, Egykezes buzogány, Hosszúbot, Buckler, Targe, Kite, Heater

Feltétel: KT 10

Időigény: 1 cselekedet

Költség: +5 Feszültség

Növelhető hatások: távolság, hátrány mértéke

Leírás: A karakter megtámad egy célpontot fegyverével. Sikeres támadást követően a célpont választhat: **1 métert** hátrál vagy **-1 szint** hátrányba kerül a karakter következő köréig. A célpont által viselt vértzet teljes Súlya csökkenti a hátrány és a hátrálás mértékét is. Nagy célpont ellen csak szintén Nagy karakterek alkalmazhatják a manővert. A célpont hátráló mozgása nem vált ki alkalomszülte támadást.

Réstámadás

Alkalmas fegyver: Kubatan, Stiletto, Poignard, Anelace, Estoc, Gladius, Csatacsákány, Fokos, Koncerz, Vadászlándzsa

Feltétel: KT 10

Időigény: 1 cselekedet

Költség: +5 Feszültség

Növelhető hatások: Vért csökkenés

A karakter megtámad egy célpontot fegyverével. A támadás során fegyverével az ellenfél vértzetének illesztékeit, réseit keresi Ezzel a támadással szemben a célpont Vért-je **-1-gyel** kisebbnek számít.

Hatalmas ütés

Alkalmas fegyver: Cinquedeá, Seax, Tüskés buzogány, Lánchos buzogány, Neiderheimri bárd, Harci bárd, Labrys, Egyeneskard, Fattyúkard, Pallós, KÉTKEZES BUZOGÁNYOK, KÉTKEZES CSATABÁRDOK, Arbir

Feltétel: KT 10

Időigény: 1 cselekedet

Költség: +5 Feszültség

Növelhető hatások: Ütődések száma

Leírás: A karakter megtámad egy célpontot a fegyverével és hatalmas ütésével komoly károkat okoz a célpont vértjének. A célpont a normális sebzésen túl további **+2** Ütődést halmoz fel (minden további SM további **+2** Ütődést okoz).

Hosszúvágás

Alkalmas fegyver: Fraelig kard, Handzsár, Szablya, Neiderheimri bárd, Egyeneskard, Pallós, Lovasszablya, Pengés buzogány, Kétfejű bárd, Alabárd, Arbir

Feltétel: KT 10

Időigény: 1 cselekedet

Költség: +5 Feszültség

Növelhető hatások: időtartam

A karakter megtámad egy célpontot fegyverével és megpróbál hosszú, hevesen vérző vágást ejteni. Ha a célpont a támadás hatására legalább 1 Sebet felhalmoz a következő 1 körben is felhalmoz +1 Sebet.

Becsapódó lövés

Alkalmas fegyver: ÍJAK és SZÁMSZERÍJAK, parittyá

Feltétel: TávT 10

Időigény: 1 cselekedet

Költség: +5 Feszültség

Növelhető hatások: összegyűjtendő SM-ek

A karakter távolsági támadást ad le egy célpont ellen. Ezt követően a lövedék a célpont kiválasztott testrészét a testen (ha a támadás Sebeket okozott) vagy ruházata egy darabján (ha csak Sérülést) keresztül a célponthoz legközelebbi felülethez szögezi. A szabaduláshoz a célpontnak Erőnlét+Atlétika (0) próbával legalább 0 SM-et kell összegyűjtenie. Minden próbádobás 1 cselekedetbe kerül. A célpont nem végezhet Mozgást, amíg ki nem szabadul.

Nyílzápor

Alkalmas fegyver: ÍJAK és ismétlő számszeríj

Feltétel: TávT 10

Időigény: 0 cselekedet, reakció

Költség: +10 Feszültség

Növelhető hatások: költségcsökkentés mértéke

A manőver alkalmazásának feltétele, hogy a karakter látóterébe Mozogjon egy ellenfél. A karakter megtámadhatja az ellenfelet. A manőver költsége -0 Feszültséggel csökken (minden további SM -1-gyel csökkenti a költséget).

Megakasztás

Alkalmas fegyver: Pallós, Koncerz, Bardiche, Alabárd, Arbir, Dárda, Vadászlándzsa, Hosszúbot, Pika

Feltétel: Hárítás 10

Időigény: 0 cselekedet, reakció

Költség: +5 Feszültség

Növelhető hatások: hátrány mértéke

A manőver feltétele, hogy a karakter az előző körben legalább 1 cselekedettel Védekezett. Ha ezt követően a karakter fegyvere által elért területre (alapesetben annyi méter, mint a fegyver méretkategóriája) valaki belép, a karakter 0 cselekedetért, reakcióként közelharc támadást adhat le rá az alkalmas fegyverrel. Sikeres találat esetén a célpontnak választania kell: fél-



beszakítja Mozgását, vagy a következő próbádobását -0 szint hátránnyal dobhatja.

Lefegyverzés

Alkalmas fegyver: Hárítótőr, Poignard, Kézvédős rapír, Stocco rapír, Rövidkard, Egyeneskard, Buckler

Feltétel: KT 10

Időigény: 1 cselekedet

Költség: +5 Feszültség

Növelhető hatások: hátrány mértéke és időtartama

Leírás: A karakter megtámad egy célpontot a fegyverével, és megnevezi annak egyik fegyverét. A manőver csak egy kézben tartott és nem rögzített fegyver ellen alkalmazható. A támadás nem okoz sebzést. Sikeres támadást követően a célpont dönthet: elejti a megnevezett fegyvert vagy 1 körre -1 szint hátrányba kerül. A manőverrel okozott hátrány maximum -3 szintnyi lehet.



Az Ichor szerepjátékhoz készült bemutató kaland során a játékosok előre elkészített karakterek bőrébe bújva, 4-6 órányi izgalmas játék során halálos fenyegetésekkel néznek szembe, nemesi intrikákba keverednek, és ha szerencséjük van, megoldják a Procipio szigetét végveszélybe sodró rejtélyt is.

A Kezdőkészlet további tartalma: **Az Ichor szerepjáték szabályainak összefoglalása**
A Jég Markában kalandmodul
Karakterlapok
Térképek

Az Ichor szerepjáték híreiért, további olvasnivalókért és a Kezdőkészlet digitális változatáért keresd fel a www.ichor.hu-t!

Csatlakozz közösségünkhöz, az **Ichor - Kalandok a Katasztrófák Világán** facebook csoporthoz!