

ICHOOR

KEZDŐKÉSZLET

Szabályok



Üdvözlét Farián!

Faria történelme mély barázdákat vájt a kontinensbe. Ott, ahol három évezreddel ezelőtt a Vajások Városa magasodott, most az Elsüllyedt-tenger hullámai tajtékzanak. Ezer esztendővel ezelőtt kilenc ényi robajlással és földmozgással született a kontinens legnagyobb hegyége. És ahol most homokdűnék vándorolnak húsz évvel ezelőtt még hatalmas ménesek legeltek.

De az emberek a katasztrófák kontinensén is boldogan élnek kis túlra és tudatlan életüket. Szántóföldek és legelők, királyságok és birodalmak pettyezik Fariát. A földet verejtéssel öntöző parasztok, hullámhegyeket mászó kereskedők és ügyes kezű kézművesek lakják a kontinenset, az ő gondolataik pedig ritkán merészkednek messzebb a városfalaknál. Pedig Faria temérdek csodát rejteget. A fraeligeek büszke népének istenné lett bajnokok rendeznek lakomákat, Zelengrád márványpalotáinak romjai között lávafolyók kúsznak a tenger felé, Esqi Taq ősi nemességének egy hároméves trónszék parancsol. De minden csoda közül az ichorvérűek az elsők.

Az **Ichor** szerepjátékban a játékosok ichorvérűek, különleges képességekkel bíró hősök és szörnyszülöttek bőrébe bújnak. Lehetőségeiknek pusztán a valóság megmászhatatlan törvényei szabnak határt, ilyenből pedig Farián meglehetősen kevés van. A a leghatalmasabb ichorvérűek nyomában settenkedő Romlás elkerülhetetlensége ezen kevés törvények egyike.

Ahogy az ichorvérűek hatalma kiteljesedik képességeik kiszámíthatatlanná válnak és egyre nő az esélye annak, hogy akaraton kívül veszélyes katasztrófákat idéznek elő. Az ichorvérűek nem pusztán csak emberfeletti képességekkel megáldott kiválasztottak, de morális dilemmákkal küszködő, vezeklő vagy éppen saját romlottságukban tobzódó személyek. Olyanok, akik egyszerre a világ lakosainak utolsó mentsvárai és legvégső félelme.

Műfaját tekintve az ichorvérűek kalandja-it leginkább a „hősi fantasy” címkével lehetne illetni. A játékos karakterek már kalandjaik kezdetén, az első szinteken is egyértelműen az átlagemberek fölé nőnek, a vérükben keringő ichor különleges státuszt biztosít számukra, és amint környezetük felismerik természetük bizton számíthatnak a hatalmasok figyelmére, a kiszolgáltatottak segélykiáltásaira, a kapzsik és számítókat intrikáira.

A karaktered vérében pezsgő ichor kalandra hív, kiteljesedésre vágyik. Ichorvérűnek lenni ígéret.



Ígéret izgalomra és hatalomra; ígéret arra, hogy cselekedeteid számítani fognak. Minden más már rajtad múlik. Térjünk is rá rögtön a legfontosabb játékmechanikákra!

Próbák

A karakterek kétes kimenetelű cselekedeteinek eredményét 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. A legtöbb próba célszámát két érték, a 6 tulajdonság (Erőnlét, Ügyesség, Érzékelés, Karizma, Intelligencia, Akarat) és valamely ismeret (pl. Kultúra, Történelem) vagy szakértelem (pl. Hosszú kardok, Életmágia) összege adja, amelyet persze képességek, körülmények, a felszerelés, stb. tovább módosíthatnak.

Például az „Intelligencia + Kultúra (0)” próba azt jelenti, hogy a karakter Intelligencia tulajdonságának és Kultúra ismeretének az összege adja a célszámot. A próba után zárójelben megjelenő „(0)” azt jelzi, hogy próba átlagos nehézségű így a próbadozás módosíthatatlanul fog történni.

Minden próba aminek eredménye nem haladja meg a célszámot sikeres, 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 helyi-értéke, amelyet a próba nehézsége csökkenthet.

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

Az elérhető legjobb eredmény mindig a célszám-dobás, vagyis, ha a játékosnak sikerül pont annyit dobnia, mint a próba célszáma. Ilyenkor az eredményhez további +5 SM-et kell hozzáadni.

A próbák nehézségét a mesélő határozza meg. Az átlagosnál nehezebb próbáknál meghatároz egy SM értéket, amelyet a karakternek a próbán el kell érnie a teljes sikerhez. Ellenkező esetben, tehát ha a próbán az átlagosnál könnyebb sikert elérni, egy bónuszt határoz meg, amelyet a karakter a próba célszámához adhat.

Elvyra fel szeretne mászni egy meredek sziklafalon. Próbájának nehézsége 3 SM, vagyis a teljes sikerhez legalább 30-at kell dobnia.

Nem messze onnan Ozin egy kötelet használ a mászáshoz. Ő +30-at kap a próbájához, vagyis ennyivel nő a célszáma, és bármely eredmény, ami a célszám alatt van sikernek számít.

A Siker árnyalatai

Az Ichorban a siker és a kudarc árnyalatai az „igen, és”-től a „nem, és”-ig terjednek.

Igen, és: Amikor a karakter sikeres próbáján a szükségesnél több SM-et ér el nemcsak az eredeti szándékát valósítja meg, hanem váratlan, kedvező mellékhatásokat is elér.

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

Igen, de: Ha a játékos a próba célszáma alatt dob, de 1-3 SM-mel kevesebbet ér el, mint a próba nehézsége. Ilyenkor az eredeti célt részben sikerül elérni, de nem várt komplikációk történnek.

Nem, de: Ha a játékosnak sikerül a célszám alatti értéket dobnia, 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 esemény

következik be.

Nem: A játékosnak nem sikerül a célszám alá dobnia. A karakternek nem sikerül végrehajtania a feladatot, de legalább elkerüli a további komplikációkat.

Nem, és: A karaktert végképp elhagyja a szerencséje és dobott értéke jelentősen (legalább 30-cal) meghaladja a célszámot. Bukásának következményei akár jelentős hatással is lehetnek a történet alakulására.

Mentőpróbák

A mentőpróbák mindössze egy egyszerű igen-nem kérdés eldöntésére szolgálnak. Tipikus példája ennek a súlyosan sérült karakterek Akarat próbája, amelynek célja a *Kiszolgáltatottság* elkerülése. Ezeknél a próbáknál a Siker Mértékének nincs szerepe, mindössze az számít, hogy a próba sikeres-e vagy sem.

Szerencsepróba

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 szerencsepróba esetén az 50 vagy annál kisebb dobás sikeres, míg a nagyobb eredmény sikertelen.

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 elvétí a próbát, az győz, aki magasabb célszámra dobott.

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.

Közös és hosszú feladatok

Nem minden feladat oldható meg egyetlen próbával, és nem minden feladat teljesíthető egyetlen karakter által. Ilyenkor a mesélő meghatározhat egy Célértéket, amelyet a résztvevő karaktereknek fokozatosan kell összegyűjteniük. Sikeres próba esetén a karakterek 1+SM-el közelebb kerülnek a céljukhoz, amíg a karakterek be nem teljesítik a kívánt célt, vagyis össze nem gyűjtik a kitűzött Célértéket.

Garantált sikerek és bukások

Ha egy próba célszáma eléri vagy meghaladja a 100-at a karakter a célszám száz feletti részének tizedét, ezúttal felfelé kerekítve megkapja bónusz SM-ként.

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

Ilyenkor a 100-as (vagy „dupla nullás”) dobás számít célszám-dobásnak és jár +5 SM-mel.

Hasonlóképpen előfordul, hogy a karakterek olyan cselekedetekre vállalkoznak, amelyeknél nincs esélyük elegendő SM elérésére. Ilyenkor a játékos még mindig elérhet „igen, de” vagy esetleg „nem, de” eredményt, ha sikerül a célszám alá dobnia.

Sebzések és egyéb hatások

Előfordul, hogy a szabályok k10-es vagy k5-ös értékekre hivatkoznak. Ha ezek az értékek próbadobásoktól függetlenek, akkor egy darab tízoldalú dobókocka határozza meg a pontos értéket. 10-es dobás esetén a kockán szereplő értéket egyszerűen le kell olvasni, míg k5-ös dobás esetén azt el kell osztani kettővel (felfelé kerekítve).

Ha az értékre egy próba pontos hatásainak meghatározásához van szükség (pl. egy fegyveres támadást követően a sebzés meghatározásához) a k5-ös vagy k10-es érték nem más, mint a próbadobás egyes helyi értékén szereplő szám, ahol a 0-ás érték 10-et jelent (k10), illetve annak fele, felfelé kerekítve (k5).

K100 Próbadobás Szabályai – Összefoglaló Táblázat	
Dobás mechanikája	Két tíz oldalú kocka: az egyik a tízes, a másik az egyes helyi értéket 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 ismeretek összege adja meg.
Sikeresség mérése	A tízes helyi érték kocka mutatja a Siker Mértékét (SM) , ha az eredmény a célszám alatt van.
Próba nehézsége	Átlagosnál könnyebb próbák célszámához a mesélő bónuszt adhat, nehéz próbák esetén egy, a teljes sikerhez szükséges SM-et állapíthat meg.
Eredmények	„ Igen, és ”: Célszám alatt, szükségesnél több SM. „ Igen ”: Célszám alatt, a szükségessel egyenlő SM. „ Igen, de ”: Célszám alatt, szükségesnél kevesebb SM. „ Nem, de ”: Célszám alatt, szükségesnél jelentősen kevesebb SM. „ Nem ”: Dobás \leq 30-mal a célszám felett. „ Nem, és ”: Dobás $>$ 30-mal a célszám felett.
Extra sikerek	Jutalmazás extra előnyökkel, amelyek lehetnek a narratívát befolyásoló vagy mechanikus hatások is.
Ellenpróbák	Az nyer, aki több SM-et ér el, vagy döntetlen esetén aki magasabb célszámmal dobott.
Közös feladatok	Mesélő célértéket határoz meg; a résztvevők összeadják próbáik eredményeit, amíg elegendő SM-et nem halmoznak fel.
100 feletti célszám	Bónusz SM-ek: 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 a játékos karakterek legfontosabb erőforrása a vérükben rejlő ichor. A játékos karakterek induló maximális Ichor-értéke 2, amelyhez minden szinten - már az 1. szinten is - további +1 járul. A játék során számos cselekedet és képesség használatához Ichor pontokat kell elkölteniük. Ezen túl a karakterek a próbáik eredményét Ichor pontok segítségével javíthatják. Minden, a próbára költött Ichor (+1 SM)-et biztosíthat a próbához, vagy (+10)-zel növelheti a próba célszámát. A próbák eredményének Ichorból történő javítása reakció, így elegendő a próbadobás után eldönteni, hogy a játékos él-e a lehetőséggel. Az Ichor másik felhasználási módja a gyógyítás. Bármely karakter képes 1 Ichor-pont elköltésével 1 Sebet gyógyítani magán.

Az elhasznált Ichor rendszerint csak lassacskán termelődik újra a karakterek szervezetében, aktuális Ichor-pontjaik száma naponta mindössze +1-gyel nő. Ezen kívül az aktuális Ichor-pontok száma akkor is nő +1-gyel, **amikor szert tesznek egy mérföldkőre, amikor a jelenlétükben elszabadul a Romlás, vagy a jelenetek végén, ha a jelenet során sikeresen foglalkoztak az elsődleges motivációjukkal.** Ehhez nem szükséges, hogy mindvégig 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

Ahogy az ichorvérűek nőnek hatalmukban a Romlás idővel erőt vesz rajtuk, megváltoztatja kinézetüket, kiszámíthatatlanná teszi képességeiket, akaratukon kívül veszélyessé teszi őket a világ számára.

A Romlás, azon túl, hogy Faria világán közismert fogalom, egyben játékmechanikai érték is. A játékos karakterek első kalandjukat 1-es Romlás értékkel kezdik. Később Romlás pontot a karakterek kétféleképpen szerezhetnek: döntéseik eredményeként és kiteljesedő hatalmuk révén.

A karaktereknek szintenként egyszer lehetőségük van az alábbi cselekedetek egyikének az egyszerű a végrehajtására.

Szerencsekovácsolás: 0 cselekedet, reakció. A játékos célpont próbadobás eredményét tetszőleges értékűre változtathatja. A cselekedettel bármely próba célozható, de csak közvetlenül annak kidobása után.

Panacea: 0 cselekedet, reakció. A karakter 10 Sebet gyógyul és elveszíti felhalmozott Sérüléseit.

Felfrissülés: 0 cselekedet, reakció. A karakter aktuális Ichor pontjainak a száma +5-tel nő.

Ezek a cselekedetek utóhatása egész életében elkísérheti a karaktert. A következményeket egy szerencsepróba határozza meg.

A karakterek Romlás értéke ezen kívül minden 5.

szintlépés alkalmával (tehát 5., 10., 15., stb., szintekre lépve) +1-gyel nő.

Próba	Eredmény
01-30	A cselekedet használata nem jár következménnyel.
31-60	A karakter szert tesz egy tetszőlegesen választott Romlás-jelre.
61-100	A karakter szert tesz egy tetszőlegesen választott Romlás-jelre és Romlás értéke +1-gyel nő.

A karakterek megjelenése mindig, amikor Romlás értékük növekszik, észlelhetően megváltozik, ezt nevezük Romlás-jelnek. A változás nem feltétlenül felismerhetően természetfeletti, lehet egyszerűen csak új hajszín, furcsa foltok a test egyes pontjain, kiütések, sebek. Hogy a karakter hogyan változik meg, azt a játékos és a mesélő együtt döntik el.

A Romlásban rejlő veszély

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 Romlás felhalmozódásához a jelenetben részt vevő minden karakter - JK és NJK egyaránt - hozzájárulhat cselekedetei révén. A mesélőnek Romlás próbát kell tennie a *felhalmozott Romlás* (mint célszám) 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 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.



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 maradandó.
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 véletlenszerű célpontja lesz.
17-20	Katasztrófális időjárási jelenség (pl. tornádó, tengerparti lökeshullám, 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.
21-24	k10 véletlenszerűen meghatározott karaktert jelentős mutációk érintenek (pl. a szemek visszafejlődése, savas köpet 2k6 sebzéssel, felgyorsult működés miatt +1 kiegészítő cselekedet körönként). Ezek jelenet végéig maradnak meg.

Romlás próba	Javasolt következmény
25-28	Egy mágikus katasztrófa alapvetően megváltoztatja a jelenet helyszínét (pl. összetöredeznek a talaj és egyes részei besüllyednek, mások kiemelkednek; lángra kap a levegő; a hirtelen lecsapó fagy megfagyaszt mindent, ami nem rendelkezik saját hővel, a melegvérű élőlényeknek pedig körönként 1 Sebet 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	Nagyjából akkora területen, mint a <i>felhalmozott Romlás</i> érték, méterben, minden élőlény jelentős mutáción esik át. A növények hatalmasra nőnek, 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, rendkívül gyakori földmozgások). A továbbiakban a területnek 1-es Romlás értéke lesz, és az elkövetkező évtizedek során bizonyára rengeteg furcsaság otthonaként fog szolgálni.

A játékmenet

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

Az **Ichor** célja a közös szórakozás; így az itt leírtakat csak akkor érdemes elővenni, ha a játék résztvevői szükségét érzik. A „szerintem mostanra visszakaptál egy Ichor-pontot”, „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. Ha erre mégis szükség van, a szabályok a következő időegységekre hivatkoznak:

Órák, napok, hónapok: A napok Farián is hasonlóan múlnak, mint nálunk. Az év ott is nagyjából 365 nap és egy nap 24 óra hosszú. A kontinens különböző kultúrái más-más naptár szerint osztják apróbb egységekre az évet, de a tényleges játékmenet szempontjából ezek lényegtelen eltérések, így a naptárakról inkább a világleírásokban esik csak szó.

Napszak: Játéktechnikai értelemben a nap három napszakra tagolódik: délelőtt, délután és éjszaka. A napszakok nagyjából 8 óra hosszúak, de pontos határaik rugalmasan kezelhetőek.

Jelenet: Jelenetnek nevezünk azt, amikor a karakterek egy helyen és időben kétes kimenetelű, és a kaland történetét befolyásoló cselekedeteket hajtanak végre, hogy megoldjanak egy problémás helyzetet. Egy jelenet állhat mindössze pár cselekedetből, pár körből, de akár hosszú percekből is. Egy jelenetnek akkor szakad vége, ha két kétes kimenetelű cselekedet között hosszabb – órákban mérhető – idő telik el.

Kör: Körökkel akkor érdemes számolni, ha feszült helyzetbe kerülve fontossá válik a cselekvési sorrend meghatározása. Egy kör kb. 6 másodpercnyi időt ölel fel – így, ha pl. egy varázslat időtartamánál 1 perc szerepel az 10 körrel egyenértékű. A karakterek a kör során a Kezdeményezés sorrendjében hajtják végre rendelkezésre álló cselekedeteiket. Miután a jelenet-



ben részt vevő minden karakter végrehajtotta cselekedeteit a kör véget ér. Ilyenkor kell úgy tekinteni, hogy eltelt a kör által felölelt 6 másodperc.

Cselekedet: A karakterek által végrehajtott akciók „hossza”. Minden karakter - hacsak erről a képességei vagy a körülmények másként nem rendelkeznek - körönként 2 cselekedetet hajthat végre.

0 Cselekedet: Elhanyagolható időt igénylő akciók, vagy azok – és ez a gyakoribb – amelyek nem igényelnek teljes odafigyelést, így más cselekedetekkel egy időben is végrehajthatóak. Egy körön belül minden karakter tetszőleges számú 0 cselekedetet hajthat végre, de ugyanabból a 0 cselekedetből csak egyet.

Reakció: A reakciók lehetnek 0 cselekedetek, de akár több cselekedet hosszúak is. Közös jellemzőjük, hogy a karakterek a Kezdeményezés sorrendjét figyelmen kívül hagyva hajthatják végre őket, mások cselekedeteit megakasztva, vagy akár megzavarva. Egyes reakciók bármikor végrehajthatók, mások csak bizonyos feltételek teljesülése esetén. Erről a cselekedet leírása ad bővebb tájékoztatást. Ha a reakció 0-nál több cselekedetbe kerül, úgy a karakter a következő alkalommal, amikor sorra kerül, ennyivel kevesebb cselekedettel fog rendelkezni.

Harc

A harc az első ellenséges cselekedettel (pl. támadás, varázslat, képesség használat) veszi kezdetét. Ezt követően a harcot körökre osztjuk. A karakterek cselekedetei Kezdeményezésük sorrendjében, egymást követően történnek.

A kezdeményezés sorrendjének meghatározásához először is a karaktereknek próbát kell tenniük. A próba háromféleképpen történhet:

1. **Ügyesség + Akrobatika (0)**
2. **Érzékelés + Észlelés (0)**
3. **Intelligencia + Harctéri gyakorlat (0)**

A három lehetőség közül minden karakter szabadon választhat. Sikeres próba esetén a karakter a kidobott értéket hozzáadhatja Kezdeményezéséhez a jelenet erejéig. Ezt követően kerül sor a Kezdeményezés értékek összehasonlítására.

A legmagasabb Kezdeményezéssel rendelkező karakter cselekedhet először és 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.

Kivételt képeznek a reakcióként is végrehajtható cselekedetek. Ezek a cselekedetek végrehajthatóak egy eseményre adott válaszként. 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 (1 cselekedet) egy tőle elmozdulni próbáló célpont ellen, akkor következő harci körében egy cselekedettel kevesebbet hajthat végre.

Leggyakoribb cselekedetek

Saját körükben a karakterek szabadon eldönthetik, hogy cselekedeteiket milyen sorrendben hajtják végre. Az alábbi lista nem teljes, mindössze ötletet nyújt arra, hogy a karakterek hogyan használhatják a rendelkezésükre álló cselekedeteket.

Ismerethasználat

Időigény: változó

A karakterek használhatják ismereteiket harc közben. Hogy egy ismeret használata hány cselekedetet igényel a mesélő dönti el. Egy madárhang utánzása például 0 cselekedet, taktikai utasítások osztogatása az

ellenség vezérének hangján viszont 1 cselekedet.

Varázslás

Időigény: változó

Az egyes varázslatok időigénye a varázslatok leírásánál szerepel.

Támadás

Időigény: 1 cselekedet

A karakter megtámad egy elérhető távolságon belül található célpontot. A sikeres találathoz közelharc vagy távolsági támadás dobásra van szükség.

Mozgás

Időigény: 1 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).

Tárgy elővétele, megragadása, használata

Időigény: 1 cselekedet

A karakter szabad kezével elővehet vagy megragadhat egy számára hozzáférhető tárgyat. Tipikus példa a fegyverrántás, gyógyital felhörpintése, és a varázslat alapanyagok kézbe vétele.

Elmezár

Időigény: 1 cselekedet, reakció

A karakter aktuális LE-je célpont, őt célzó varázslattal szemben a karakter Elmekontroll ismeretének értékével nő.

Védekezés

Időigény: 1 cselekedet

A karakter közelharc Védelme a következő körig a cselekedethez használt fegyver Hárításával (és a karakter vonatkozó szakértelmével) nő. A kör minden további Védekezés cselekedete további +10 Hárítást biztosít.

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

Felkészülés

Időigény: 1 cselekedet

A játékos bejelent egy eseményt, pl. egy varázslat bekövetését, egy őt célzó támadást, egy mennyezettköz lezuhanását stb. Az esemény bekövetkezte előtt vagy

után közvetlenül reakcióként végrehajthat 1 cselekedet, anélkül, hogy a későbbiekben annak időigényét ki kellene fizetnie. Amennyiben a megnevezett esemény nem következik be, a karakter NEM kapja vissza a felkészülésre elhasznált cselekedetét.

Mozgás és lövés

Időigény: 2 cselekedet

A karakter megpróbálja mozgás közben eltalálni ellenfelét egy távolsági támadással. A támadásához (-10) TávT módosító járul. A cselekedet során a karakter megtehet maximum kétszer annyi métert, mint a Mozgás értéke. A Mozgás során a karakter bármikor végrehajthatja távolsági támadását.

Koncentráció

Időigény: 1 cselekedet

Egyes varázslatok hatásának fenntartása, irányítása koncentrációt igényel. A koncentráció arra is felhasználható, hogy egy már létrehozott varázslatot a karakter maximum Lelkierő/10 körön keresztül az elméjében eltároljon.

Amennyiben a varázslót koncentráció közben támadás vagy más zavaró behatás éri a koncentráció fenntartására Akarat+Mágiaelmélet (0) próbát kell tennie. Minden tizedik egyszerre felhalmozott Sérülés (-1 SM)-mel nehezíti a próbát. A Sebek további (-2 SM) módosítót adnak.

Roham

Időigény: 2 cselekedet

A karakter legalább 5, legfeljebb Mozgás értékének duplája méternyi távolságot megtéve lendületből, a védekezést feladva támad ellenfelére közelharc fegyverrel. A következő támadására (+20)-at, a következő köréig pedig -20 Védelmet kap. A karakter sebzéséhez még egyszer hozzáadhatja az Sp-jét.

Erőgyűjtés

Időigény: 2 cselekedet

A karakter összeszedi magát egy kicsit és Akarat+Harcéri gyakorlat (0) vagy Intelligencia+Lélektan (0) próbát tesz. Sikeres Harcéri gyakorlat próba esetén 1+SM Sérülést, Lélektan próba esetén pedig 1+SM Feszültséget veszít. A cselekedetet más karakterek Feszültségének csökkentésére is lehet használni, ilyenkor azonban a karakternek Karizma+Lélektan (0) próbát kell tennie.

Harcértékek

Közelharc Támadás (KT) meghatározása

Közelharc támadások során a próba célszáma a következőképpen számolható ki:

Közelharc támadás célszáma: a fegyverhez tartozó Tulajdonság + Fegyveres KT szakértelem + Fegyver harcértéke + esetleges módosítók

Arnau, ha közelharcra kerül a sor, leggyakrabban egyeneskardjához kap. Az egyeneskardos támadások alapja a karakter Ügyesség tulajdonsága, ami Arnau esetében 32. Ehhez még Arnau szakértelme adódik hozzá, valamint magának a kardnak a KT-je. Arnau hosszúkardos KT szakértelme 17, az egyeneskard harcértéke pedig 10. Ez a három szám adja meg Arnau módosítatlan KT célszámát, ami 59.

Közelharc Védelem (Vé) meghatározása

Azt, hogy a karakter mekkora eséllyel képes elkerülni a Sebeket a Védelem (Vé) fejezi ki. A karakter Védelme küszöbértékként funkcionál: ha a karakter ellen irányuló közelharc támadáspróbák eredménye kisebb a célszámnál és a karakter aktuális Vé-jénél is, akkor a karakter csak fájdalmas, de gyorsan múló kisebb Sérüléseket halmoz fel. Ellenben, ha a támadáspróba eredménye meghaladja a karakter aktuális Vé-jét (miközben továbbra is a támadáspróba célszáma alatt marad), akkor a karakter nem csak Sérüléseket halmoz fel, de Sebeket is.

Minden karakter rendelkezik egy Kitérés értékkel, amely jelzi milyen nehéz a karakternek Sebeket okozni, ha nem koncentrálnak az önvédelemre. A karakter Kitérése Ügyesség, Érzékelés és Intelligencia tulajdonságai tizedének az összege plusz 50. Ehhez minden szintlépéskor hozzáadódik a választott kaszt által biztosított Kitérés, valamint a karakter Kp-kból is fejlesztheti ezt az értéket.

Kitérés kiszámítása: 50 + Ügyesség, Érzékelés és Intelligencia összege osztva 10-zel + szintenként kapott és Kp-ból vásárolt Kitérés bónusz

Arnau 4. szintű Harcos. A karakter Ügyességének, Érzékelésének és Intelligenciájának összege 83. Ennek a tizede 8. Ehhez még 50-et adhat, hogy megkapja Arnau Kitérését az első szintlépés előtt. Mivel négy szinten keresztül a Harcos kaszttal lép szintet ehhez még +12 járul. Vagyis Arnau Kitérése 70.



Ha a karakter legalább egyik cselekedetét Védekezés-re fordítja, akkor Kitéréséhez hozzáadódik a használt fegyverre vonatkozó Hárítás szakértelme és a fegyver Hárítása is. Ezt a karakter fegyveres Vé-jének nevezük.

fegyveres Védelem kiszámítása: Kitérés+Fegyveres Hárítás szakértelem+fegyver Hárítása

A fegyveres KT-hez hasonlóan érdemes a karakterlapra feljegyezni a karakter által leggyakrabban használt fegyverekre vonatkozó fegyveres Vé-jét is.

Arnau játékos a kiszámolja a karakter fegyveres Vé-jét egyeneskarddal. Ehhez Kitéréséhez (70) hozzá kell adnia Hosszúkardok Hárítás szakértelmét, ami 5, valamint az egyeneskard Hárítását is, ami további 15. Összességében Arnau fegyveres Vé-je egyeneskarddal 90.

Távolsági Támadás (TávT) meghatározása

Távolsági Támadások esetén a célszám meghatározása hasonló a KT meghatározásához.

Távolsági Támadás célszáma: a fegyverhez tartozó Tulajdonság+Fegyveres TávT szakértelem+Fegyver harcértéke

Távolsági Védelem (TávVé) meghatározása

Egy Távolsági Támadás sikerességének esélyét elsősorban a körülmények határozzák meg. A legtöbb esetben a célpont TávVé-jének alapja a Kitérés, de azt a távolság, a célpont láthatósága, mérete és elhe-

lyezkedése, a szélviszonyok, a célpont mozgásának sebessége és kiszámíthatósága, valamint még számos egyéb tényező mind befolyásolhatják.

távolsági Védelem kiszámítása: Kitérés+módosítók

A támadó és a célpont távolságát nem szükséges méterre pontosan meghatározni, elegendő tudni, hogy a használt fegyver Lőtávjánál közelebb, a Lőtávon belül, vagy a Lőtávon túl, de a Hordtávon belül tartózkodik-e a célpont (Hordtávnál messzebb tartózkodó célpont nem támadható Távolsági Támadással).

A TávVéhez a pajzsok nyújtotta TávVé bónusz is hozzájárul, de csak, ha előző körében egyik cselekedetével Védekezett. Másrészt, mozgásra képtelen, vagy a támadásról nem tudó célpontok TávVé-jéhez nem járul hozzá a Kitérés. Egyéb módosítók a harci helyzetek, a képességek és a varázslatok leírásánál találhatóak.

módosító	módosító feltétele
+10	Lőtávnál közelebbi célpont
+0	Lőtávban tartózkodó célpont
+20	Lőtávnál messzebbi célpont
+TávVé bónusz	Védekezés pajzsral

Egy 25 méterre, a tér közepén, egy helyben álló embernek, meglepetésszerűen, szélcsendes, napsütötte napon rövidíjjal súlyos Sebet okozni viszonylat egyszerű, a TávVé-je 0. Ellenben, ha ugyanez az ember tudatában van az újásznak (+Kitérés), erős szél fúj (+10) és kezében pajzsot tartva védi ma-

gát a lövedékektől (+10), a TávVé-je máris Kitérés+20-re nő.

Harci helyzetek

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

Helyzet	KT	TávT	Vé	TávVé
Harc magasabbról	+10	+10		
Meglepetésszerű támadás	+20			
Meglepett célpont				- Kitérés
Harc fekve	-10		-20	+20
Harc minimális fényben	-10	-10		
Harc sötétségben	-20	-30		
Harc vaksötétben	-30	-50		
Harc kis helyen	-10		-10	
Harc félelem hatása alatt	-10			
Láthatatlan ellenfél	-20	-50	-40	
Támadás hátulról	+10			
Erős szél				+ 10
Viharos szél				+ 30
Fedezék				min. +10
Harcoló célpont		-10/el- lenfél		

Sebek és 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 támadáspróba a KT célszám és a célpont Vé-je alatt is van a karakternek sikerül eltalálnia célpontját, de első sorban gyorsan múló fájdalmat, az egyensúly elvesztését, vagy bármi más, kisebb kellemetlenséget okoz támadásával. Ilyenkor a célpont a sebzéssel egyenlő

Sérülést halmoz fel, valamint minden 5 Sérülés után 1 Sebet is - feltéve, hogy vértézete nem menti meg ettől.

Életveszélybe a célpont túlütés esetén kerül, vagyis amikor a támadáspróba eredménye a célszám alatti, de a célpont Védelme fölötti értéket mutat. Ilyenkor nagy erővel, komoly sérülést okozva talál célba a támadás. A sebzés ilyenkor is hozzáadódik a *felhalmozott Sérülések*hez, valamint a sebzés Vért-tel csökkentett értéke hozzáadódik a célpont Sebei számához.

Sérülések hatása

Valahányszor a *felhalmozott Sérülések* száma eléri a 10 valamely többszörösét a karakter közelharc Védelme is ennyivel csökken. Ilyen módon a közelharc Védelme akár 0-ra is csökkenhet, jelentősen növelve a túlütés és a halál kockázatát.

aktuális Védelem kiszámítása: Védelem - Sérülések/10

Raniert körbeveszik a borjúméretű Reiquer-bogarak. Raniert hőiesen küzd, de az egyik bogár hátulról beleharap a lábába. A találat 7 Sérülést okoz, Raniert egyelőre megúsza némi fájdalommal. Pár másodperccel később egy másik bogár nagy erővel beleszalad Raniert hasába, az erdősz ezúttal további 5 Sérülést halmoz fel. Mivel a Raniert által *felhalmozott Sérülések* (12) értéke elérte majd átlépte a 10-et, Raniert Védelméhez ezentúl -10 járul.

A Sérülések a távolsági Védelmet kevésbé befolyásolják, mindössze a Kitérés nyújtotta Vé-t csökkentheti 0-ra, az egyéb módosítókat (pl. sötétség, szél, fedezék) nem befolyásolja.

A *felhalmozott Sérülések* ugyan komoly kellemetlenséget okoznak, de harcedzett ichorvérűként a karakterek viszonylag könnyen megszabadulhatnak tőlük. Erre még a jelenetek során is van lehetőségük az Erőgyűjtés cselekedet révén, a jelenetek végén pedig a *felhalmozott Sérülések* elvesznek.

Sebek

Hogy a karakterek mennyi megpróbáltatást képesek túlélni a max. Seb érték mutatja. Egyes varázslatok, mérgek, egyéb hatások, és természetesen a különösen jól sikerült támadások Sebeket okoznak a karaktereknek. Ha a karakter Sebeinek száma eléri a maximális értéket, akkor haldokolni kezd.

A támadások közül nem csak a túlütések okozhatnak Sebeket, bár kétség kívül azok okozzák

a legtöbbet. Az egyszerű találatok minden 5. Sérülést követően Sebet okoznak. A túlütések ezzel szemben ugyanannyi Sebet okoznak, ahány Sérülést. Ha egy varázslat, méreg, képesség, stb. Sebeket okoz, ugyanannyi Sérüléssel is jár.

A Sebek ellen a karakterek számára a vértetek nyújtják a legjobb oltalmat. Amennyiben ugyanis a karakter vértetet visel az elszenvedett Sebek száma minden fizikai támadást követően annyival csökken, mint a karakter Vért értéke.

Extra Sikerek a harcban

Mint bármely más próba esetében, a karakterek a támadáspróba alkalmával is érhetnek el **Igen, és** eredményt, vagyis szerezhetnek extra SM-eket. Hogy az extra Sikerek milyen következményekkel járhatnak a csata menetére nézve, annak csak a mesélő és a játékosok képzelete szabhat határt. Mindössze annyit kell észben tartani, hogy az extra SM-ek száma jelzésértékű: minél több SM-et ér el a karakter a támadásával, annál hatásosabbnak, látványosabbnak, meggyőzőbbnek kell lennie a Siker hatásának. Épp ezért, ha a mesélő és a játékosok mechanikusan is kifejezhető hatásban egyeznek meg érdemes az SM-eket szorzószámnak tekinteni.

Néhány tipikus példa az extra Sikerek kezelésére:

Extra Sérülések: Az extra Siker extra Sérülésekben is jelentkezhethet (+1 Sérülés/SM).

Diplomácia: Mint azt tudjuk, a „beszéd szabad cselekedet”, vagyis harc közben a karakterek szabadon beszélhetnek, és extra SM-jeik nyomtatékot adhatnak szavaiknak.

Előny kihasználása: Egy jól sikerült találat gyakran vezet a támadó helyzeti előnyéhez. Az extra SM-ek a következő próbára érvényes bónusszá tehetőek, tipikusan +5/SM mértékben.

Helyváltoztatás: Egy csata mozgalmas esemény, a dinamikus támadások energikus előretörésekkel járnak együtt, a ravasz fegyverforgatók pedig mindig megtalálják a módját annak, hogy ellenfeleiket hátrányos helyzetbe kényszerítsék. Épp ezért a támadásokkal elért extra SM-ek ugyanannyi méternyi mozgást is jelenthetnek a támadó által kiválasztott irányba. Ilyenkor a támadó és a védekező karakter együtt mozognak. Ugyanakkor a támadó akár meg is vetheti a lábát, ebben az esetben pedig az extra SM-ek nehezebbé teszi a karakter kimozdítását a pozíciójából.

Spontán manőverek: A közelharc sokkal inkább szól ösztönökről és rögtönzésről, mint megfontolt és megvalósított taktikáról. Ezért aztán, a játékosok SM-jeiket akár spontán, ösztönösen megvalósított manőverekre (az ellenfél kibillentése, földre vitele, fegyverének leszorítása, stb.) is használhatják.

Állapotok

Az állapotok hosszabb időn keresztül fennálló körülmények, amelyek jelentősen befolyásolják egy karakter lehetőségeit – többnyire hátrányosan. Általában a kiváltó ok elmúltáig maradnak érvényben.

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, de ugyanaz a hatás nem jár a hátrány halmozódásával!

Kritikus állapot

Kritikus állapotról akkor beszélünk, ha a karakter Sebeinek száma eléri Kritikus értéket. Ilyenkor a karakternek Akarat próbát kell tennie. A próbára annyiszor (+10)-et kap, amennyivel a Sebeinek a száma a max. érték alatt van.

Egy újabb találatot követően Raniernak már 12 Sebe van. Mivel ez meghaladja a karakter Kritikus értékét Raniernak próbát kell tennie, amelyre (+40) módosítót kap, hiszen Sebeinek a száma 4-gyel marad el a karakter max. Seb értékétől.

Siker esetén a karakter nem szenved el hátrányt, ám a dobást minden újabb Sebet követően meg kell ismételnie. Ha elvétí a próbáját, a karakter *Kiszolgáltatottá* válik. Újabb Sérülést követően ismét próbát kell tennie, ha ezt is elvétí, akkor pedig *Cselekvőképtelenné* válik. Mindkét állapot addig marad fenn, amíg a karakter Kritikus állapotban van.

Kiszolgáltatottság

Kiszolgáltatott karakterek számára lehetetlen az összetett feladatok végrehajtása. A karakterek *elveszítenek 1 cselekedetet*, és +2 *szint hátrányba kerülnek*.

Cselekvőképtelenség

A karakter ugyan eszméleténél van, de lehetetlenség számára a koncentráció vagy a komolyabb erő kifejtés. *Minden cselekedetüket elveszítik, de 0 cselekedetes képességeket vagy varázslatokat sem hajthatnak végre*, és +2



színt hátrányba kerülnek. A legtöbb, amire képesek pár röpke szó elsuttogása, esetleg lassú csoszogás, sőt sok esetben mindössze kúszás a földön. A Cselekvőkép-telen karakterek az önvédelemre is képtelenek, minden őket érő sikeres találat egyben túlítés is.

Haldoklás

Ha egy karakter aktuális Sebeinek a száma eléri maximális Seb értékét, a karakter *Haldokolni* kezd, és további beavatkozás nélkül 1 perc elmúltával meghal. A Haldokló karakter semmilyen akciót nem képes végrehajtani. Minden további Seb a *Haldoklás* ideje alatt a karakter azonnali halálát eredményezi. A haldokló karakterek stabilizálása sikeres *Ügyesség+Orvoslás* (0) próbával lehetséges egy teljes körös cselekedet keretében. Sikeres esetén a karakter ugyan továbbra is magatehetetlen és további ellátásra szorul, de ismét *Haldokolni* csak 1 óra elteltével, vagy újabb sebzés elszívése után kezd. A *Haldoklás* akkor is megszűnik, ha a karakter Sebeinek egy része meggyógyul.

Rosszullét

A karakter +1 *színt hátrányba* kerül.

Korlátozott

A karakter +1 *színt hátrányba* kerül és *Mozgása* -10-zel

csökken.

Kábultság

Akár eszméletlenségig menő bódultság és sokk állapota. Egyes hatások közvetlenül is kiválthatják. Ha a karakter felhalmozott Feszültsége eléri Lelkierijét (LE) Kábulttá válik. Kábult karakterek *elveszítenek 1 cselekedetet, képtelenek a koncentrációt igénylő cselekedetekre* (pl. a varázslás) és +1 *színt hátrányba* kerülnek.

Gyógyulás

A karakterek, ha rendelkeznek Sebekkel, minden nap elején gyógyuláspróbát tehetnek (30)-as célszámra. Sikeres esetén a karakter $1+(SM/2)$ Sebet gyógyul. A töredék siker a következő napi gyógyuláspróbához adódik hozzá +10 bónuszként. Ugyanakkor egy balsikert követően a karakter a következő napon nem jogosult újabb próbára.

A gyógyuláspróba esélyének javítására a leggyakoribb módszer az orvosi ellátás. A sikeres *Ügyesség+Orvoslás* próba a következő gyógyuláspróbához $(1+SM)*10$ bónuszt nyújt. A közönséges és mágikus gyógyszerek és varázslatok a leírásuknak megfelelően fejtik ki hatásukat.

Feszültség

Míg a felhalmozott Sérülések és Sebek azt mutatják, hogy a karaktert mekkora és mennyi fizikai kár érte, a Feszültség a mentális megterhelést mutatja.

Feszültségre számos módon szert tehetnek a karakterek. A Romlás kísértése, vagyis egy-egy Romlás-próba például +3 Feszültséggel is jár a jelenet minden résztvevője számára. Sebek elszívése szintúgy ugyanannyi Feszültséggel is jár. Ezen kívül egyes képességek és varázslatok is Feszültséget okoznak a célpontnak. De mind közül a varázslatok alkalmazása okozza a legtöbb Feszültséget: minden varázslatnak van egy Feszültség-költsége, vagyis az adott varázslat megkísérlése (függetlenül a sikerességtől) ennyi Feszültség felhalmozásával is jár.

A felhalmozott Feszültség elsődleges hatása a karakter mágia-ellenállásának csökkenése, ugyanis minden 10. felhalmozott Feszültség -10-zel csökkenti a karakter mágia-ellenállását.

Ráadásul, ha a karakter Feszültsége eléri a Lelkierijét akkor *Kábult* állapotba kerül.

Mágia

A varázslatok hatásaik és a létrehozásukhoz szükséges tudás alapján a következő varázslattípusok egyikébe sorolhatóak:

Metamágia: a nyers ichor és más varázslatok befolyásolásra képes mágia típusa.

Hangmágia: mindennemű hangok alakítására és létrehozására képes varázslatok csoportja.

Fénymágia: a fény és a színek alakításának és létrehozásának mágia típusa.

Természetmágia: a varázslót körülvevő világ jelenségeinek és értelemmel nem rendelkező lakóinak irányítására lehetőséget adó mágia típusa.

Életmágia: a gyógyító és felpozsztító energiákat használó varázslatok csoportja.

Halálmágia: a pusztító energiákat használó és a túlvilággal kapcsolatban álló varázslatok mágia típusa.

Síkmágia: a Fariának és más világoknak otthont adó síkok, és a síkok között elterülő aether manipulálásának tudománya.

Gondolattmágia: gondolkodásra képes lények érzékszerveinek, gondolatainak, emlékeinek befolyásolására képes mágia típusa.

Érzelemmágia: gondolkodásra képes lények érzelmeinek befolyásolását lehetővé tevő mágia típusa.

Elemi mágia: a négy elem egyikének megidézésével formákat és pusztító erőt létrehozó mágia típusa.

Transzmutáció: anyagok tulajdonságait 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 varázserejüket adhatják hozzá a próbához. A varázslatok létrehozását a karakterek csak akkor kísérelhetik meg, ha rendelkeznek a varázslat leírásában szereplő varázserőkkel.

A varázslatok létrehozása

A varázslatok létrehozásához a karaktereknek sikeres varázslat-próbát kell tenniük, és a próba sikeressége

határozza meg a létrejövő varázslatok erejét.

Sok ichorvérű a varázslatok használatához tanulás nélkül, *ösztönösen* közelít. Ilyenkor a karakter varázslat próbájának az alapja mindössze a karakter Akarata, amelyhez a választott varázslat típusának megfelelő varázsereje adódik hozzá. Külső szemlélő számára ez a legkevésbé feltűnő varázshasználati forma, hiszen a karaktertől nem kíván mást, csak koncentrációt.

Ösztönös varázslatpróba: Akarat + kiválasztott varázserő célszámra

Egyes kasztok tagjai ehhez nagyon hasonló módon varázsolhatnak, bár varázslatpróbáik célszámához komoly bónuszok járulnak.

A komédiások például *katartikus* előadásaik lencséjén szűrik át a mágiát, így bár varázslathasználatuk továbbra is ösztönös, az előadásaikhoz kötődő varázslattípusok (Fény, Hang, Élet, Érzelem) próbáinak célszámaihoz Akaratuk helyett az Ügyesség+Előadás értéküket adhatják hozzá. Katartikus varázslás közben a komédiások hangos énekkel, tánccal, vagy bármilyen, őket a katarzishoz eljuttató előadásmóddal kísérik varázslataikat.

Katartikus varázslatpróba: Ügyesség + Előadás + kiválasztott varázserő célszámra

Hasonló módon, a mágia mechanizmusának pontos megértése nélkül, de a hitük révén megélt *ekszztatízison* keresztül varázsolnak az igazhitűek. Így ők a hitükhöz közel álló varázslattípusok próbáihoz hozzáadhatják a kasztjuk biztosította bónuszt, ám egyebekben az ösztönös mágiahasználatnál leírt módon varázsolnak. Eksztatikus varázslás során az igazhitűek hangos fo-hással, tisztán zengő zsolttáráikkal, vagy hitük más módon való látványos kimutatásával kísérik varázslataikat.

Eksztatikus varázslatpróba: Akarat + kaszt nyújtotta bónusz + kiválasztott varázserő célszámra

A vajákosok az évszázadok során felhalmozott *hagyományok* által megkövetelt mozdulatok, szavak és rituálék szolgálai követésével varázsolnak. Célszámuk alapja 40, amelyhez varázserejük duplája járul. Hagyományos varázshasználat során a vajákosok begyakorolt mozdulatokkal és varázsszavak szolgálai ismételtetésével kísérik varázslataikat.

Hagyományos varázslatpróba: 40+varázserő duplája célszámra




Mind közül a varázslók *tudatos* mágiahasználata a legkiszámítottabb és legkiszámíthatóbb. A tudatos varázshasználók varázslataik létrehozásához nem Akaratukat, hanem Intelligenciájukat és Mágieelmélet ismeretüket használják.

A tudatos varázshasználók először is pontosan eltervezik a létrehozni kívánt varázslatot és kiszámítják a létrehozásához szükséges SM-ek számát. Az így megtervezett varázslat SM költsége nem lehet több, mint a célszám dobással elérhető SM-ek száma. Ezt követően varázslat próbát tehetnek. Ha a próbájuk sikeres, de nem érnek el elegendő SM-et az eltervezett varázslat létrehozásához, dönthetnek, hogy felhagynak a varázslattal - ebben az esetben a varázslatuk sikertelennek minősül - vagy folytatják a varázslást. Utóbbi esetben legközelebb, ha rendelkeznek a varázslat létrehozásához szükséges cselekedettel ismét varázslatpróbát tehetnek, amely ha sikeres 1+SM-nyi értéket adhatnak az első dobással elért eredményhez, ám minden egyes próbával (-1 SM)-mel nő a próba nehézsége. Mindezt addig ismételhetik, amíg elegendő SM-et nem gyűjtenek össze, vagy el nem rontják a próbájukat.

Tudatos varázslatpróba: Intelligencia + Mágiaelmélet + varázserő célszámra; mindaddig, amíg elegendő SM-et össze nem gyűjtenek.

Mágiaellenállás


Egyes varázslatok csak akkor fejtik ki hatásukat, ha legyűrik célpontjaik ellenállását. Ezt a varázslatok neve után szereplő  ikon jelzi. Ilyenkor, a varázslat célpontja mágiaellenállás mentődobást tehet, amelynek célszáma aktuális LE-je. Siker esetén a varázslat nem képes kifejteni a hatását a célpontra.

A mentőpróba eredményétől függetlenül a varázslat célpontjának Feszültsége mindenképpen +5-tel nő.

Dagny egy gyanakvó Braesi hylli társaságában találja magát, aki megkísérli kiolvasni elméjéből a terveit egy varázslat segítségével. Bár nem tudja pontosan, hogy mi történik, de Dagny egyértelműen érzi az elméjét zavaró bizsergést és megpróbál ellenállni. Mágiaellenállás mentőpróbájára 19-et dob. Mivel Dagny LE-je 28, így sikeresen ellenáll a varázslatnak. Dagny játékos megkönnyebbülten felírja magának a +5 Feszültséget.

A varázslatok erősítése

A varázslat leírásában szereplő értékek azt mutatják, hogy mi történik, ha a varázsló pont annyi SM-et ér el a próbáján, mint annak a nehézsége. Minden, a próbán elért, vagy egyéb módon (ichorból, képességből, hozzávalóból) szerzett extra SM lehetővé teszi egy növelhető varázslat-hatás egy kategóriával való növelését. Hogy melyik varázslat-hatások erősíthetők, azt a leírásuk tartalmazza.

Ellenállásra jogosító varázslat létrehozásakor megteheti a varázshasználó, hogy az elért SM-ek egy részét az ellenállás legyűrésére fordítja. Ezt a varázslatpróba után, de az ellenállás-próba előtt kell bejelentenie. Minden, erre költött SM után a célpont (-10)-et kap ellenállás-próbájára a varázslattal szemben. Mivel ez a lehetőség minden  varázslat esetében fennáll, így a varázslatok leírása erre nem tér ki külön.

A varázslatok ára

Minden sikeresen létrehozott varázslat a leírásban szereplő mennyiségű Feszültség felhalmozásával jár a varázshasználó számára. Néhány varázslat esetében Ichort is kell fizetni a létrehozásukért, hogy mennyit azt a leírás tartalmazza.

Varázslatok fenntartása

A varázshasználók az időtartamuk lejárta előtt meghosszabbíthatják a varázslatok élettartamát. Ilyenkor a varázslónak ismételt varázspróbát kell tennie a varázslat nehézsége ellenében, de minden SM-et az időtartam megnövelésére költethet, a varázslat egyéb hatásai nem változnak.

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 mágia-ellenállásra jogosult. Ha a célpont nem képes ellenállni ezek a varázslatok közvetlen, a varázslat szövege által meghatározott mennyiségű Sebet halmoznak fel.

Más varázslatok ezzel szemben a világban okoznak olyan változásokat, amelyek potenciálisan sebzést okozhatnak. Ezek ellen a célpont NEM jogosult mágia-ellenállásra, és a varázslat bizonyos számú k5-ben vagy k10-ban kifejezett Sérülést 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 sebzésckocka
1-3	3
4-5	4
6-7	5
8-9	6
10-11	7
12-13	8
14-18	9
19+	10

A varázslatokról

Egy-egy varázslat kapcsán a következő információk szerepelnek a könyvben:

Név: A varázslat megnevezése. A név után szereplő  ikon jelzi, ha a célpontok mágia-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.

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 szereplőknek megfelelően jönnek létre.



„Ichor csörgedezik az ereidben, és minél előbb elfogadod Acce nagyúr döntését, annál előbb találsz megnyugvást a sorsodban.”

Az Ichor szerepjátékban a játékosok ichorvérűek, különleges képességekkel bíró hősök és szörnyszülöttek bőrébe bújva rendkívüli kalandokat élnek meg: varázslatokat és csodákat hoznak létre, halálos veszedelmekkel néznek szembe, tetteik szemet kápráztatnak és halálra rémítenek; miközben árnyékukban mindvégig ott settenkedik a rettegett Romlás. Az ebben a füzetben található szabályok és a Kezdőkészlet egyéb részei segítségével most Te is belekóstolhatsz mindezzel!

A Kezdőkészlet további tartalma: **A Jég Markában bemutatómodul**
Előre elkészített karakterek leírásai
Karakterlapok
Térképek

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

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