

**Árnyékmókus**

**— avagy —**

**Shadowrun 5 átirat**

# Bevezető

Párszor nekifutottam, hogy az ÚTK-t helyrepopozzam, de mindig ugyanaz lett a vége: ha hozzányúlok ahhoz, akkor ehhez is kell, akkor meg már amazt is érdemes, de akkor meg már érdemes lenne az egészet kidobni és új alapra helyezni. Így aztán, mikor egyik társunk unszolására a Shadowrun 5. kiadásával kezdtünk ismerkedni, a jól ismert 3. helyett, már akkor is éreztem, hogy ez nem lenne rossz Ynevhez. Pár játékalkalom után, pedig el is kezdtem átírni a rendszert. Időnként módosítok valamit, mindig érdemes megnézni, van-e újabb verzió: <http://selmo.atw.hu/>. Mivel Ynevhez igazítottam a rendszert, ezért nem tökéletes konverzió. A kezdeményezés növelések hiánya miatt, a védekezés rendszerét teljesen más alapra helyeztem, valamint a szellemeket is meghagytam a 3. kiadás szerint, mert úgy ítélem, hogy jobban illik a változatossága Ynevhez. Továbbá az Edge is erősen kalandozóorientált lett, ez jobban illik a hősiességhez. Karakterlap a legvégén található.

Verzió: 2024. 04. 23.

Selmo

## Jogi nyilatkozat:

Ez egy nem hivatalos átirat és fordítás. Rajongói anyag, mely közvetetten sem szolgál pénzszerzést. Bárki szabadon továbbadhatja, készíthet róla másolatot vagy kinyomtathatja. Kereskedelmi forgalomba nem kerülhet, üzleti tevékenységhez nem használható fel, sem egészében sem részleteiben!

Ynev és a kapcsolódó kifejezések a világot megalkotó szerző: Wayne Chapman (Gáspár András és Novák Csanád) szellemi tulajdona. A M.A.G.U.S, avagy a kalandorok krónikája a Gameskút Kft. bejegyzett védjegye.

Az eredeti rendszer pedig:

© 2013 The Topps Company, Inc. All Rights Reserved.

Shadowrun and Matrix are registered trademarks and/or trademarks of The Topps Company, Inc., in the United States and/or other countries. No part of this work may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, without the prior permission in writing of the Copyright Owner, nor be otherwise circulated in any form other than that in which it is published.

Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Productions, LLC.

First Printing by Catalyst Game Labs, an imprint of InMediaRes Productions, LLC

PMB 202 • 303 -91st Ave. NE, E-502

Lake Stevens, WA 98258

[www.shadowruntabletop.com](http://www.shadowruntabletop.com)

# Tartalomjegyzék

Bevezető .....	2
Tartalomjegyzék .....	3
Alapok .....	8
Situációs hátrányok .....	8
Tulajdonságok .....	9
Fizikai .....	9
Mentális .....	9
Speciális .....	9
Szarmaztatott értékek .....	9
Szerencse .....	10
Harci szerencsék .....	10
Szerencse végleges elégetése .....	10
Szerencse visszatérése .....	11
Képzettségek .....	11
Specializáció .....	13
Különleges specializáció .....	13
Limit .....	13
Képzettség csoport .....	13
Ismeretek .....	17
Nyelvismeretek .....	17
Ellendobások .....	17
Cselekvések .....	17
Több cselekvés (opcionális) .....	18
Harc .....	18
Átütés, páncél, mágikus átütés, mágikus páncél .....	19
Elesés .....	19
Elfogásra törekvés .....	19
Meglépetés .....	19
Pajzs- és vértrongálás (opcionális) .....	19
Túlütés és kötelező ÉP sebzés (opcionális) .....	19
Sérülés és gyógyulás .....	20
Kifáradás .....	20
Éhezés, szomjazás, kialvatlanság, esés, fulladás .....	20
Betegségek, mérgek, drogok .....	20
Fajok .....	21
Korkategória táblázat .....	22
Karakteralkotás .....	22
Korlátozott mágia .....	22
Előnyök/hátrányok .....	23
Állati empátia (5) .....	23
Analitikus elme (3/szint, maximum 3) .....	23
Átlagos (8) .....	23
Éjszakai látás (6) .....	23
Emberszerű (6) .....	23

Gyakorlatias tárgyaló (10).....	23
Gyors gyógyulás (4/szint, maximum 3).....	23
Háborús veterán (4/szint, maximum 3).....	23
Hajlékony ízületek (3/szint, maximum 3).....	23
Hidegvérű (12).....	23
Híres család (8).....	23
Időérzék (5).....	23
Ihletett (3/szint, maximum 3).....	23
Irányérzék (7).....	23
Kétkeszes (8).....	23
Kiváló emlékezet (3/szint, maximum 3).....	24
Kivételes tehetség (14).....	24
Kivételes tulajdonság (14).....	24
Macskaléptű (4/szint, maximum 3).....	24
Mágikus ellenállás (6/szint).....	24
Mesterlövész (8).....	24
Mintha skatulyából húztak volna ki (3).....	24
Nemesi vér (5).....	24
Nyelvzseni (7).....	24
Rang (5).....	24
Sólyomszem (4).....	24
Szellemek kedvence (7).....	24
Szerencsés (15).....	24
Szívósság (9).....	24
Született atléta (9).....	24
Született vezető (5).....	24
Tehetséges gyógyító (4 vagy 7).....	24
Természetes immunitás (4 vagy 10).....	24
Villámgyors reflexek (7).....	24
Vagyon/birtok (12, 16 vagy 20).....	25
Adósság (-1/szint, maximum 20).....	25
Albínó (-4 vagy -8).....	25
Allergia (-5-25).....	25
Álmatlanság (-10).....	25
Balszerencsés (-12).....	25
Bunkó (-14).....	25
Eltartott (-3, -6 vagy -9).....	26
Érzelmi kötődés (-5).....	26
Feledékeny (-6).....	26
Fóbia (-5-15).....	26
Függőség (-4, -9, -20 vagy -25).....	26
Gyenge fájdalomtűrés (-9).....	26
Gyenge immunrendszer (-10).....	26
Gyengén látó (-8).....	26
Harci Marci (-7).....	26
Hírhedt család (-7).....	27

Ismertetőjel (-5).....	27
Jellemhiba (-4-15).....	27
Kényelem (-10, -17 vagy -25).....	27
Mélyen alvó (-6).....	27
Mindenki a maga bőréért felelős (-5).....	27
Nyuszi vagy? (-3).....	27
Pacifista (-10).....	27
Regulák (-15).....	28
Senkit nem hagyunk hátra (-7).....	28
Sötét titok (-5).....	28
Szerencsétlen (-15).....	28
Szociális stressz (-8).....	28
Törpe (-9).....	28
Zavaró mágia (-5).....	28
Modulok.....	28
Kultúrkör (22).....	29
Amund.....	29
Aszisz.....	29
Dwoon.....	29
Dzsad.....	29
Dzsenn.....	29
Elf.....	29
Erv.....	29
Gorviki.....	29
Ilanori.....	29
Nomád.....	29
Ordani.....	29
Pyarroni.....	29
Shadoni.....	30
Toroni.....	30
Törpe.....	30
Vándorok.....	30
Gyerekkor (30).....	30
Árva.....	30
Cseléd.....	30
Nemes.....	30
Paraszt.....	30
Polgár.....	30
Utcakölyök.....	30
Vándor.....	31
Végvár.....	31
Ifjúkor (50).....	31
Apród.....	31
Arisztokrata.....	31
Banda.....	31
Fegyverforgató.....	31

Földműves .....	31
Hivatalnok .....	31
Inas .....	32
Klán (fejvadász, tolvaj) .....	32
Mester (harcművész, bárd) .....	32
Művész .....	32
Papnövendék .....	32
A különböző vallások módosítói .....	32
Szekta (boszorkánymester, boszorkány) .....	33
Tűzvarázsló .....	33
Varázslótanonc .....	33
Karakter felépítése .....	33
Végső simítások .....	35
Karakterfejlődés .....	35
Kompenzáció .....	35
Felszerelés .....	36
Életvitel és jövedelmek .....	40
Fegyverek .....	41
Fegyverekre vonatkozó különleges szabályok .....	42
Távolsági fegyverek hatótávja .....	42
Vértek .....	43
Lóvértek .....	43
Módosítások .....	43
Mestermunka .....	43
Személyre szabás .....	43
Abbit-acél .....	43
Pszí .....	43
Pyarroni diszciplínák .....	44
Slan diszciplínák .....	44
Kyr diszciplínák .....	44
Mágia .....	45
Varázslatok .....	46
Ellenállás .....	46
Beavatás .....	46
Varázspárbaj (opcionális) .....	46
Főbb ösvények .....	47
Anyag mágia .....	47
Arkánum mágia .....	47
Egészség mágia .....	48
Elemi mágia .....	49
Manipuláció mágia .....	50
Természet mágia .....	51
Kisebb ösvények .....	52
A tűzmágia magasiskolája .....	52
Átok mágia .....	53
Illúzió mágia .....	54

Nekromancia.....	55
Szexuális mágia.....	55
Vér mágia.....	56
Korlátozott ösvények.....	57
Misztikus praktikák.....	57
Rituális mágia.....	57
Ellenvarázslás.....	58
Idő mágia.....	58
Tér mágia.....	58
Szimpatikus mágia.....	59
Varázstárgy készítés.....	59
Rúna mágia.....	60
Idézés/elűzés.....	61
Állatok.....	64
Aligátor/krokodil.....	64
Elefánt.....	65
Farkas/kutya.....	65
Hiéna.....	65
Kérődzők (byzon, bölény, szarvasmarha stb.).....	66
Harci kutyák.....	66
Ló (utazó).....	66
Ló (könnyű harci).....	66
Ló (nehéz harci).....	66
Macskafélék.....	66
Jaguár, tigris, oroszlán.....	66
Puma, leopárd.....	67
Házimacska, vadmacska.....	67
Medve.....	67
Mérgekígyó.....	67
Nganga.....	68
Óriáskígyó.....	68
Orrszarvú.....	68
Pávián.....	68
Ragadozómadarak.....	69
Szarvasfélék (gímszarvas, rénszarvas, dámvad stb.).....	69
Vaddisznó.....	69

# Alapok

- K, mint kocka, esetleg hexaéder, alapvetően 6 oldalú kockára lett kitalálva a shadowrun rendszere, de nyugodtan lehet használni a 10 oldalú kockákat is, itt kicsit máshogy megy a matek, ez hol előnyös, hol hátrányos, a csapat beszélje meg melyiket használja. (K6 esetén 17% az esély, hogy 1-es lesz dobva, míg K10 esetén ez csak 10%, viszont K6 esetén 34% az esély a sikerre, míg K10 esetén csak 30%, vagyis 9 K6-tal dobva lesz 3 siker statisztikailag, míg K10 esetén ehhez már 10 kocka kell. De az automatikus siker szabály pont ezt segíti kiküszöbölni.)
- KT, mint kockatartalék, gyakorlatilag a dobandó kockák összessége. A módosítók mindig így vannak jelölve, például a -2 KT azt jelenti, hogy dobj 2 kockával kevesebbel, a +2 KT meg értelemszerűen a dobj 2 kockával többel. Ha a módosítók miatt a kockák száma 1 alá csökkenne, akkor nem lehet dobni, a karakter jelenlegi helyzetében képtelen sikert elérni.
- Próba: ilyenkor kell a KT számú kockával gurítani. Gyakorlatilag mindenre próbát kell dobni, bár ezt a lentebbi automatikus siker megszüntetheti és gyorsítja a játékot. Hiszen ha a karakternek megvan dobás nélkül is a szükséges siker, akkor fölösleges a kockához nyúlni. Persze, ha számítanak a plusz sikerek, mert mondjuk időt lehet vele nyerni, akkor lehet dobni.
- Siker: 6 oldalú esetén 5-6, 10 oldalú esetén 8-9-10 a siker. Ahány kocka mutatja az előbbi számokat, annyi siker született.
- Balsiker: ha a kockák legalább fele 1-est mutat, akkor valami nagyon rosszul sült el. Ez lehet kínos, vicces, időrabló, de akár halálos is a helyzet függvényében. Ezért nem árt meggondolni, hogy 3 vagy kevesebb kockával dobjunk-e.
- Automatikus siker: alapvetően erre fűztem fel a rendszert. A KT-t osztani kell 3-mal. Ha van maradék, azzal dobunk, a többi siker. Ha nincs, akkor levonunk 1-et, az a siker és dobunk 3 kockával. Ezt használva sosem kell 3 kockánál többel dobni, viszont a sikerek száma kissé fűrészfogas lesz, hiszen 3 kockával dobhatunk 3 sikert is, míg 4 kockánál már csak maximum 2-öt, de abból 1 garantált. Így bizonyos KT felett dobni sem kell, megvan az automatikus siker, ha a parti ezt preferálja. Akik jobban szeretik a kockák szórását, azok dobják ki az összes kockát, csak vágjanak jó képet ahhoz is, ha az ellenfél 8 kockából 7 sikert dob, ők meg egyet sem és elhaláloznak.
- Nehézség: ez mutatja meg, hogy hány siker szükséges ahhoz, hogy az adott dolog sikeresen végződjön. Ez a táblázat a képzettségekre van, sima tulajdonság próbánál a mesélő az érték duplájával dobasson. Statisztikailag minden sikerhez 3 kocka szükséges, tehát egy hősies cselekvéshez 18+ KT kell, amit igen nehéz összeszedni.

Nehézség		Dobássorozat	
Könnyű	1	Könnyű	5
Átlagos	2	Átlagos	8
Nehéz	3	Nehéz	11
Nagyon nehéz	4-5	Nagyon nehéz	14
Hősies	6+	Hősies	17+

- Dobássorozat: addig kell dobni, amíg a karakter el nem éri a sikerek számát vagy ki nem fogy a kockákból. Minden dobás után -1 KT. Ez használható az időben elnyúló dolgokra, aminek mégis van tétje, mert általában időlimitesek. Ilyen például felhúzni egy gátat még az esőzések előtt. De ilyen lehet lemásolni egy kódexet vagy lefordítani egy írást. A mesélő gondolja át, hogy milyen időközönként dobhat, ez lehet órák, napok, hetek akár. A legtöbb hozzáértő 7-8 kockával dob, ez statisztikailag 11-12 siker lenne, de mind tudjuk, hogy a kockáknak külön lelki világuk van ezért szerepelnek kisebb értékek. Ha mesélő úgy érzi, bármikor módosíthatja, ezek csak irányadók.
- Csapatmunka: ki kell választani egy vezért, rajta kívül mindenki dob egy próbát, ahány siker született, annyi plusz KT-t kap a vezér. A plusz kockák száma legfeljebb a vezér képzettség vagy tulajdonság – ha nem képzettségre dob – értéke lehet, de maximum 6.

## Szituációs hátrányok

Amikor az egyik fél hátrányba kerül, az alábbi táblázat útmutatása alapján a mesélő meghatározza, mekkora levonás sújtja a karaktert. A hátrányok bizony összeadódnak, egy sebesült íjász esőben és pirkadatkor nem sok mindent fog eltalálni. A hátrányok mindig a mesélő meghatározása alapján érvényesülnek. Például egy derékig vízben álló karakter elég nehezen fog harcolni, de ettől még levonások nélkül szavalhat egy verset. Egyetlen hátrány sem érvényesül, amikor a karakterek kimerülésre, betegségre, méregre vagy sérülésre dobnak próbát. Ha a karakter valami módon előnybe kerül, de a célpont nem egy másik karakter, akit hátrány sújthatna, akkor a mesélő inkább csökkentse a nehézséget. Például, ha a karakter alaposan felkészül egy fal megmászására, ne plusz kockákat kapjon, hanem legyen elég kevesebb siker. Persze, ha úgy érzi, hogy a dolog csupán +1 KT-t ér, akkor adjon ennyi előnyt, de 2 kocka felett inkább a sikerek száma csökkenjen.

Hátrány	Időjárás	Láthatóság	Harc
Enyhe (-1)	Enyhe eső, szél, füst	Enyhe szembe fény	Az ellenfél magasabban van pl. lovon, közepes távra támadni
Számottevő (-2)	Ritkás köd	Alkonyat	Futás, részleges fedezék, rosszabbik kéz, csúszós talaj
Meghatározó (-3)	Közepes eső, szél, füst	Közepes szembe fény, holdfény	Közelharcban lévőkre távtámadni, földről harcolni, távoli távra támadni, hátulról jövő támadás ellen védekezni
Súlyos (-4)	Zápor, erős szél	Csillagos éj, fáklya	Céltott támadás, teljes fedezék, jégen harcolni
Döntő (-5)	Az orrodig se látsz köd	Nappal szemben, felhős égbolt éjjel	Meglepetés
Végzetes (-6)	Vihar	Vaksötét	Vaktűz, messzi távra támadni



Hátrány	Gyógyítás/gyógyulás	Szociális (a célpont)
Enyhe (-1)	Nem ágyban fekvő, kapkodva összeszedett eszközök, kérdéses higiéniai környezet	Gyanakszik, magasabb rangú, a melleit bámulod
Számottevő (-2)	Szabad ég alatt, sátorban, nem kipihelve, ellenkező páciens	Rasszista, nagyobb és erősebb, többen vannak
Meghatározó (-3)	Harcban, rossz időben, nincsenek eszközök	Ellenséges, sokkal magasabb rangú
Súlyos (-4)	Sivatag, mocsár, csatorna	Utál és a barátai is vele vannak
Döntő (-5)	Vihar, erdőtűz, lepratelep	

## Tulajdonságok

Tulajdonságok értéke:

- 1: szálnalmas.
- 2: gyenge.
- 3: átlagos.
- 4: jó.
- 5: kiváló.
- 6: kiemelkedő.
- 7+: emberfeletti.

Fizikai

- Erő: a karakter erejét és teherbírását mutatja meg, ebből származik a fizikai sebzés, fontos szerepe van mászásban.
- Állóképesség: a karakter kitartása és szívóssága. A hosszan tartó fizikai cselekvések fokmérője.
- Mozgékonyosság: minden, ami a mozgással kapcsolatos, legyen az precíz szem kéz koordináció, vagy egyszerű sprint.
- Egészség: a testi jólét és ellenállás, fontos szerepe van sebződések, mérgek és mindenféle kórok ellen.

Mentális

- Karizma: a karakter kifejezőképessége, szociális képességeinek fokmérője.
- Intelligencia: a dolgok összepárosítása, következtetések levonása, a logikus gondolkodás.
- Elme: a szellem kitartása, az egyén akaraterije és érzelmi önkifejezése, uralkodás a test és a vágyak felett.
- Érzékelés: ez mutatja meg mennyire van tisztában a karakter az őt körülvevő világgal, elsiklik egyértelmű dolgok felett is, netán apróságokat is észrevesz.

Az egyes fajok maximális tulajdonság értékét lásd a [Fajok](#) fejezetben.

Speciális

Ezek a tulajdonságok fajtól függetlenül 6-os maximummal rendelkeznek. Pszivel és/vagy mágiával csak az rendelkezik, aki ezt a karakteralkotásnál felveszi, a többieknek ez az értékük 0 lesz, ami sosem nőhet, gyakorlatilag nem rendelkeznek vele.

- Szerencse: ez az a plusz, amitől a kalandozó több lesz, mint egy átlagos ember (törpe, udvari ork stb.). Bővebben lásd a következő fejezetben.
- Pszi: az elme összeszedettségét, a szellem hatalmát mutatja meg, ez az alapja a pszi diszciplínáknak. Aki nem rendelkezik vele, az nem sajátíthat el diszciplínákat.
- Mágia: a mágiához való érzékenységet, a világ megváltoztatásának képességét jelöli. Csak az tud varázsolni, aki rendelkezik vele.

Származtatott értékek

Ezek a tulajdonságokból jövő értékek fontosak a játék folyamán. Némelyikre lehet dobni, mások csak számszerű értékek. Közvetlenül nem fejleszthetők, csak a vonatkozó tulajdonságaikon keresztül.

- KÉ: a karakter kezdeményező értéke mozgékonyosság+érzékelés, ez mutatja meg milyen gyorsan képes felmérni az adott helyzetet és cselekedni. Cselekvésnél egy kockával (K6 vagy K10/2) gurítunk és ezt hozzáadjuk, a végeredmény a karakter KÉ értéke az adott körben. Ha számítana, hogy ki a gyorsabb, akkor egyenlőség esetén az lesz egy hajszállal gyorsabb, aki kevesebbet dobott.
- FP: a fájdalomtűrés pontok határozzák meg, hogy a karakter hogy bírja a fájdalmat, mennyire vesz rajta erőt a kimerülés, meddig tudja a testét szipolyozni mielőtt pihennie kéne. Az FP értéke 4+állóképesség+elme+fájdalomtűrés. Az FP veszteség szellemi kimerülést, fáradtságot vagy zúzóadásokat, horzsolásokat, vágásokat jelent. Amikor a karakter FP-je 0-ra csökken, minden további sérülés az ÉP-iből vonódik le. Megkülönböztetünk normál fizikai FP sérülést és kifáradásos FP sérülést, ez utóbbi jóval gyorsabban gyógyul, lásd a [Sérülés és gyógyulás](#) fejezetben.
- ÉP: az életerő pontok mutatják meg, hogy a karakter mennyire kemény és szívós, hány súlyos csapást bír elviselni. Az ÉP értéke 8+egészség. Az ÉP veszteség mindig súlyos dolgot jelent, csonttörés vagy repedés, vérző sebek, netán belső vérzés. 4 vagy kevesebb ÉP alatt fájdalomtűrés próbát kell tenni, ha nincs legalább 2 siker dobva, a karakter elájul. Amikor a karakter 0 ÉP-re kerül, akkor elájul és a halál kapujában van.
- Fizikai túlsordulás: avagy a haldoklás ideje. Amikor a karakter 0 ÉP-re kerül, minden további sérülés fizikai túlsordulást okoz. Mindenki egészség számú sérülést bír elviselni, ha a sérülések ezt túlhaladják, a karakterhez lehet papot hívni. No nem gyógyítani, ahhoz már késő, temetni. Ha a karakter 0 ÉP-ben vagy túlsordulásban van, azonnali segítségre van szüksége, ha ezt nem kapja meg, minden egészség percben kap egy újabb túlsordulás sérülést.

- **Mozgás:** ez az alapja a mozgásoknak, vértek csökkentik, bővebben lásd lejjebb, a cselekvéseknél; 6+mozgékonyosság.
- **Teherbírás:** két különböző értéke van, az egyik azt mondja meg, hogy mi az a súly, amit a karakter képes felemelni a földről, tehát odébb tudja vinni, ez  $erő \times 30$  kg. A másik az az érték, amivel a karakter még érdemben mozogni tud, kvázi harc képes, ez  $erő \times 10$  kg. Ha egy karakter ennél több terhet cipel, akkor csupán vánszorogni képes, vagy csak elhúzni az adott terhet. Minden további megkezdett 5 kg -1 KT módosítót jelent minden dobásra, kivéve, ha a mesélő máshogy látja. Hangot utánozni még lihegve is egész jól lehet például.
- **Ugrási távolság:** ez egyszerűen azt mutatja meg, hogy egy terheletlen karakter nekifutásból mekkora távolságra képes elugrani. Mozgékonyosság  $\times 1,5$  méter.
- **Nyugalom:** ez mutatja meg, hogy a karakter mennyire képes uralni a váratlan, félelmetes, nehéz helyzeteket és mennyire tud uralkodni saját magán. Hogy az adott karakternek mi a nehéz, azt csak ő és a mesélő tudja. Egy zsoldos nem fog rosszul lenni a vér látványától, ellenben lehet, hogy remegni kezd a lába, ha kezét kell csókolnia a királynőnek. Ha a mesélő úgy ítéli meg, hogy az adott helyzetben a karakter megremeghet, hangja megbicsakolhat, netán nem képes kezelni a helyzetet, akkor kérhet egy nyugalom próbát. Minél inkább nehéz a helyzet, annál több sikerrel. A nyugalom karizma+elme összege.
- **Emlékezet:** igen, lehet, hogy a játékos naplót vezet és mindent visszakövethet, az is lehet, hogy csak tegnap volt az előző játékülés, de a karakter már közel sem biztos, hogy emlékszik valamire, ami nem ma volt. Amikor kétséges, hogy a karakter emlékszik-e valamire, vagy fel akar idézni valamit, amire emlékezhet, akkor kérhet tőle egy dobást a mesélő. Az emlékezet intelligencia+elme összege.
- **Szándék felmérés:** kiolvasni egy másik személy szándékait alapvetően nagy segítség lehet. Ez nem képzettség ellenpróba, azok a szociális ellendobásoknál vannak leírva. A mesélő akkor dobhat erre, ha valamit a játékos orrára akar kötni, egyébként a karakter igényelheti, hogy dobni szeretne. Az eredmények ilyen általános dolgok lehetnek, mint hogy: „bejössz a parasztlánynak, a kocsmáros gyanúsán méreget, úgy érzed az a dáma flörtöl veled, ha tekintettel ölni lehetne, már halott lennél stb.”. Alapvető benyomások, melyeket egy jól képzett karakter simán előad, így nem biztos, hogy nem átverésről van szó. Ennél többhöz már szociális képzettségek kellene. Összege: intelligencia+karizma.

## Szerencse

A szerencse az, ami kiemeli a kalandozókat a sima kalandorok közül. Mindenkinek lehet néha szerencséje és megúszhat olyan dolgot, amibe biztos belehalna. Nos, a kalandozóknak egy kicsit több szerencse jutott, mint másoknak. Minden józan számítás szerint halottnak kéne lenniük és mégis túlélik, aztán megint és ismét. Erről a szerencse tehet. Sima NJK nem rendelkezik ezzel a tulajdonsággal, csak a kiválasztott keveseknek van és a csapat húzza fel a gatyát, ha összeakasztja a bajuszát valakivel, akinek szintén van. A szerencse nos, befolyásolja a szerencsét és ezen át a sorsot is. Amikor valaki szerencsét akar használni, akkor le kell vonnia 1 aktuális értéket a szerencséjéből. Ha ez 0, akkor már nem használhatja a szerencse tulajdonságát. Egy dobásra csak egyszer használható szerencse, a karakter jól gondolja meg mit használ. A szerencse a következő dolgokra használható:

- **Némi segítség:** a következő dobásodhoz +3 KT járul. Ezzel esélyed van megfelelni egyébként túl nehéz kihívásnak is.
- **Második esély:** minden kockát, amin nem értél el sikert, dobj újra. Ha balsikert dobtál, akkor ezt nem használhatod. Ezen felül, ha használjátok az automatikus sikert, akkor minden kockát, amin a legnagyobb érték jött ki, számolj el sikeresnek, majd dobd újra, ha ismét a maximum jönne ki, azt is újradozhatod. Az újradozott kockákból lehet balsikered!
- **A megfelelő pillanat:** kizárólag a kör elején használhatod, a körre a KÉ-d úgy számolandó, mintha maximumot dobtál volna a kockával. A következő körben minden visszaáll a normális értékre.
- **Ez közel volt:** semlegesíthetsz egy balsikert, és a próbád csak simán sikertelenségnek számít.
- **Utolsó lehelet:** ha elájulnál vagy meghalnál, akkor használhatod. Ha legalább 3 sikert elérsz az állóképesség+elme próbádon, akkor az épp aktuális cselekvésedet még befejezed, mielőtt eljönne a sötétség.

### Harci szerencsék

A csapat beszélje meg akarja-e használni ezeket, mert eléggé hősies irányba viszik a játékot.

- **Szerencsés mozdulat:** ilyen körbepörgőrúgása csak... nos, senkinek sincs. Erre a körre megtanulsz egy harcművészetet, annak az értékeit használhatod közelharcban. Sajnos a kör végére elfelejted.
- **Csodás lövés:** fedezék? Milyen fedezék? A következő távtámadásodra nincs -4 KT levonás a teljes fedezék miatt.
- **Jókor jó helyen:** pont időben lököd el a társadat egy bárd elől, mely mint egy dinnyét úgy hasítottá volna szét a fejét. Vagy valami ilyen. Akkor használhatod, ha látod, hogy egy társadat megtámadják és közbe tudsz lépni. A támadás bejelentésekor, de még annak kidobása előtt kell használnod. A támadás mellé megy. Neked és a megóvott bajtársadnak is 1 szerencse pontjába kerül. Ha a társad nem tud szerencsét költeni – mert 0 van neki vagy NJK – akkor neked kell elköltened mind a 2 pontot.
- **Hatodik érzék:** a pókósztonöd bejelzett vagy az erő van veled, de valamiért felemelted a pajzsod, mikor befordultál a sarkon. Akkor használható, ha rajtaütéssel meglepték a karaktert, ekkor az első támadás ellen normális védekezést dozhat.
- **Pont jó, hogy ez itt van:** hirtelen észreveszel valamit, amit fedezéknek használhatsz, ez lehet egy gödör, egy korhadó farönk, egy hordó stb. a lényeg, hogy el lehet bújni a záporozó nyílveszők elől.

### Szerencse végleges elégetése

Ezek használatakor a karakter szerencse tulajdonságának értéke csökken eggyel. A csapat beszélje meg hogy akarja-e használni, esetleg korlátozottan, mindenki csak 1 alkalommal élhet vele.

- **Még élek:** vannak dolgok, amik végzetesek. Lennének, ha nem kalandozó lennél. Ha a fizikai túlcordulásod betelik egy sérülésből, akkor használhatod. Radírozd le az összes túlcordulást. Ezt a dolgot egyelőre túlélted. Remélhetőleg a

társaid hamar ellátanak, mielőtt elvéreznél, mert továbbra is egészség percenként sérülsz egyet és ha ismét eléred az összes túlsordulást, akkor bizony itt a vég.

- Kisujjból kirázva: ez a próbád 4 sikert ért, dobás nélkül. Csak olyanra használható, amit képes vagy megtenni vagy értesz hozzá. Ha nincs átverésed, nem használható átverésre például.

### Szerencse visszatérése

Ezt a csapat beszélje meg játék előtt, hogy milyen stílusban akarnak játszani és mekkora szerepet szánnak a szerencsének, mert teljesen más lesz egy high/heroic stílus, ahol a kalandozók szórják a szerencsét, mint egy dark vagy low stílus, ahol a szerencse nagy kincs és nehezen jön vissza. Alapvetően 1 szerencse jön vissza minden reggel, ha a karakter kipihente magát és tele a hasa, ha a fejevadászklán üldözi, akkor feltehetően nem fogja. Ezen kívül a mesélő adhat még vissza szerencsét a karaktereknek a következőkért:

- Kiváló szerepjáték.
- Hősi tettek vagy önfeláldozás.
- Elérni egy fontos személyes célt.
- Kimászni egy balsiker okozta galibából (itt a mesélő legyen szörös szívű és tényleg csak a kemény helyzeteket nézze).
- Elérni/teljesíteni a kaland egy fontos célját.
- Különösen okosat vagy merészet cselekedni.
- Jókor, jó helyen, a megfelelő tudással.
- Különösen vicces vagy drámai helyzet előidézése.

## Képzettségek

Képzettség	Tulajdonság	Csoport
Harci		
Fájdalomtűrés	Állóképesség	<i>Harctéri gyakorlat</i>
Pajzshasználat	Állóképesség	
Verekedés	Mozgékonyosság	
Vértviselet	Erő	
Hadvezetés	Karizma	
Hajítófegyverek	Érzékelés	
Harci láz	Állóképesség	
Különleges harcmodor	Változó	
Lőfegyverek	Érzékelés	
Pusztítás	Intelligencia	
Szálfegyverek	Erő	<i>Közelharci fegyverek</i>
Szúrófegyverek	Mozgékonyosság	
Vágófegyverek	Mozgékonyosság	
Zúzófegyverek	Erő	
Világi		
Esés	Mozgékonyosság	<i>Akrobatika</i>
Futás	Állóképesség	
Kitérés/ugrás	Mozgékonyosság	
Mászás	Erő	
Lovaglás	Mozgékonyosság	
Szakma/mesterség	Változó	
Úszás	Állóképesség	
Észlelés	Érzékelés	<i>Túlélés</i>
Nyomolvasás	Érzékelés	
Tájékozódás	Érzékelés	
Vadonjárás	Érzékelés	
Alvilági		
Csapdakeresés	Érzékelés	<i>Besurranás</i>
Lopakodás/rejtőzködés	Mozgékonyosság	
Rejtekhely kutatás	Érzékelés	
Zárnyítás	Mozgékonyosság	
Jelbeszéd	Intelligencia	
Méregkeverés	Intelligencia	<i>Megtévesztés</i>
Szabadulóművészet	Mozgékonyosság	
Álcázás/álruha	Érzékelés	
Hamisítás	Mozgékonyosság	
Lopás	Mozgékonyosság	
Szerencsejáték	Mozgékonyosság	
Szociális		

Etikett	Karizma	<i>Befolyásolás</i>
Megfélemlítés	Karizma	
Politika/diplomácia	Karizma	
Társalgás	Karizma	
Lélektan	Elme	
Művészet	Elme	
Átverés	Karizma	<i>Színészkedés</i>
Ékesszólás	Karizma	
Hangutánzás	Karizma	
Megszemélyesítés	Karizma	
<i>Tudományos</i>		
Alkímia	Intelligencia	
Ellenállás	Elme	
Írás/olvasás	Intelligencia	
Mechanika	Intelligencia	
Orvoslás	Intelligencia	
Oktatás	Karizma	
Számтан/mértan	Intelligencia	
<i>Pszionikus</i>		
Kyr metódus	Pszi	
Pyarroni út	Pszi	
Slan út	Pszi	
<i>Mágikus</i>		
<i>Főbb ösvények</i>		
Anyag mágia	Mágia	
Arkánum mágia	Mágia	
Egészség mágia	Mágia	
Elemi mágia	Mágia	
Manipuláció mágia	Mágia	
Természet mágia	Mágia	
<i>Kisebb ösvények</i>		
A tűzmágia magasiskolája	Mágia	
Átok mágia	Mágia	
Illúzió mágia	Mágia	
Nekromancia	Mágia	
Szexuális mágia	Mágia	
Vér mágia	Mágia	
<i>Rituálék</i>		
Ellenvarázslás	Mágia	
Idézés/elűzés	Mágia	
Idő mágia	Mágia	
Rúna mágia	Mágia	
Szimpatikus mágia	Mágia	
Tér mágia	Mágia	
Varázstárgy készítés	Mágia	

Képzettség értéke:

- 0: kontár, látott, vagy hallott valamit róla, ami akár még igaz is lehet.
- 1: kezdő, egy-két alapvető fogás megy, de egyébként nem érti a dolgokat.
- 2: tanuló, inas vagy hobbiszinten foglalkozik vele.
- 3: hozzáértő, alapvető tudással rendelkezik, a bonyodalmak kifognak rajta.
- 4: gyakorlott, a rutin és az évek, a legtöbb mesterember sajátja.
- 5: szakértő, nem csak hétköznapi körülmények között tudja nyújtani az elvárt szintet.
- 6: mester, bármikor elhelyezkedhet ezzel a tudással.
- 7: specialista, látta miket lehet és miket nem lehet művelni az adott szakértelemmel.
- 8: nagymester, országok keresik a kegyeit és próbálják magukhoz csábítani.
- 9: kivételes, ha felmerül ez a szakértelem egy beszélgetésben, a karakter neve is felmerül.
- 10: legendás, a karakter maga a két lábon járó szakértelem.
- 11+: félisteni, valamely isten küldötte, hiába is tiltakozik ellene.

Minden képzettségnek van egy alaptulajdonsága, amikor az adott képzettségre kell dobni, mindig hozzá kell adni az alaptulajdonságot is. Tehát egy 3-as értékű szűrőfegyverek képzettséghez még hozzájön a mozgékonyág értéke és ez adja a KT-t. Ha a karakter mozgékonyága 4-es, akkor 7 lesz a KT, ebből jönnek le a szituációs hátrányok, ha vannak. Ha a mesélő úgy ítéli meg, hogy valamelyik képzettség használható képzetlenül is – például mindenki tud fára mászni –, akkor dobasson a vonatkozó

tulajdonságra. Figyelem! A képzettségek értéke nem haladhatja meg az alaptulajdonság kétszeresét! Nem lehetsz a világ legjobb színésze 2-es karizmával, sajnálom. Ha a karakter felveszi a kivételes tehetség előnyt, akkor az alaptulajdonság kétszerese plusz egy lesz a maximum érték, amit elérhet.

### Specializáció

4., 8. és 12. értéknél vásárolhatók. +2 KT jár az adott specializációra, mindig a képzettség egy szűkebb területét jelenti. Jópár le lett írva, de a csapat hozzáadhat újakat is. Értelemszerűen egy specializációt csak egyszer lehet elsajátítani. Bizonyos képzettségeknek egyáltalán nincsenek specializációi, másoknak csak különleges van.

### Különleges specializáció

Ezek olyan specializációk, amik nem plusz kockákat adnak, hanem a képzettséghez egy további aspektust.

### Limit

Egyes képzettségek limitálják más képzettségek értékét. Ez azt jelenti, hogy a limitet jelentő képzettségnél nem lehet nagyobb a képzettség felhasználható értéke. Tehát hiába van a karakternek 4-es átverése, ha a shadoni nyelvismerete csupán 1, akkor csupán 1 fog hozzáadódni a karizmájához, mert nem beszél túl jól a nyelvet.

### Képzettség csoport

Vannak bizonyos képzettségek, amik kiegészítik egymást és összeállnak egy nagy egésszé, ezt nevezzük csoportnak. A képzettség csoport olcsóbban fejleszhető, mintha mind a négy képzettséget külön fejlesztené a karakter. Ez az előnye, a hátránya, hogy nem lehet megbontani, vagyis csak akkor fejleszhetőek csoportként, ha ugyanaz az értékük. Ha a karakter fejleszti az egyik képzettséget külön, akkor onnantól már nem lehet csoportként fejleszteni. Ha a többi képzettséget is hozzáfejleszti és megint azonos értéken lesznek, akkor onnantól megint lehet csoportként fejleszteni.

**A tűzmágia magasiskolája:** az ordaniak által használt, titkos mágikus fogások. Bővebben lásd a [Mágia](#) fejezetben.

*Specializációk:* választott varázslat.

**Álcázás/álruha:** maszkok, maszkírozás, álruhák készítése, tárgyak elrejtése és álcázása, valamint trükkös elrendezése tartozik alá. Lehetséges egy konkrét személy leutánzása is, de megszemélyesítés híján ez csupán a külsőre lesz igaz, a járásra, gesztusokra nem.

*Specializációk:* smink, maszkok, álruhák.

**Alkímia:** az anyag tudománya, ezzel lehet mindenféle savakat, lúgokat, ragasztókat, tartósítószereket, tintát, festékeket, magasabb érteken kábító szereket, világító folyadékokat, furcsa színnel egő porokat és hasonlókat előállítani.

*Specializációk:* választott művelet (oldás, bepárlás, szűrés stb.), választott anyag.

**Anyag mágia:** az anyag manipulálásához szükséges mágiák tartoznak alá. Bővebben lásd a [Mágia](#) fejezetben.

*Specializációk:* választott varázslat.

**Arkánium mágia:** az isteni csodák, a papi mágia tartozik alá. Bővebben lásd a [Mágia](#) fejezetben.

*Specializációk:* választott varázslat.

**Átok mágia:** az átkok okozásának és elmulasztásának formái tartoznak alá. Bővebben lásd a [Mágia](#) fejezetben.

*Specializációk:* választott varázslat.

**Átverés:** avagy a hazudozás és megtévesztés művészete, ki szorult helyzetben, kis csak úgy sportból, más megszállottként használja.

*Specializációk:* hazugság, rögtönzés, féligazságok, másra terelés.

**Csapdakeresés:** rejtett és kevésbé rejtett csapdák felkutatására és kikerülésére használható. A bonyolultabb csapdák hatástalanításához – ami nem a szétverem vagy szétvágom kategória – szakma/mesterség (csapdaállító) szükséges.

*Specializációk:* választott csapdatípus.

**Egészség mágia:** a test és lélek gyógyítása, a mérgek és betegségek kezelése tartozik alá. Bővebben lásd a [Mágia](#) fejezetben.

*Specializációk:* választott varázslat.

**Etikett:** sokak szerint ez a diplomácia előszobája, ugyan van benne igazság, de ez elsősorban klánok, rendek, társadalmi csoportok pl. nemesség, papság életének helyes viselkedésével foglalkozik, ideértve a parancsnoklást is. Amihez természetesen hozzátartozik mindenféle áskálódás, pletyka, politikai helyezkedés. Ezt a képzettséget többször is fel lehet venni, mindig jelöljük milyen etikett lett elsajátítva, pl. etikett (lovagi). Az átlagemberek és polgárok a társalgást használják e helyett.

*Specializációk:* információszerzés, parancsnoklás, jó benyomás.

**Ékesszólás:** a szónoklás művészete, legyen az egyszerű mesemondás vagy egy tömeg meggyőzése, netán felhergelése.

*Specializációk:* választott stílus (versmondás, mesemondás, hazafias szónoklás stb.).

**Elemi mágia:** az elemi mágiák megidézésére való. Bővebben lásd a [Mágia](#) fejezetben.

*Specializációk:* választott varázslat.

**Ellenállás:** segítségével lehet ellenszegülni az elmére ható hatásoknak. Bővebben lásd a [Mágia](#) fejezetben.

*Specializációk:* választott varázslat vagy diszciplína.

**Ellenvarázslás:** ezzel lehet hatásosan csökkenteni más varázslatok hatóerejét, rituális mágia. Bővebben lásd a [Rituális mágia](#) fejezetben.

*Specializációk:* választott varázslat.

**Észlelés:** a nem odaillő dolgok észrevétele és az érzékeltek értelmezése, szó szerint életmentő lehet.

*Specializációk:* terep szerint (sivatag, tenger, hómező, csatorna, barlang stb.).

**Különleges specializáció – kezdeményezés:** megnöveli a KÉ-t 2-vel.

**Esés:** segítségével lehet tompítani, kigurulni az eséseket és így csökkenteni a sérüléseket. Dobni kell egy próbát, minden siker 1-et csökkent az esési sérülésből.

*Specializációk:* választott talajtípus (kő, föld, víz, homok stb.).

**Fájdalomtűrés:** egyrészt a képzettség minden értéke növeli az FP-t 1-gyel, másrészt átmenetileg csökkenthető vele a sérülésekből adódó KT levonás. Sikerenként 1 módosító 1 körre. A karakter tetszése szerint oszthatja el, 5 sikernél például semlegesíthet 1 körre 5 levonást vagy 5 körre 1 levonást.

*Különleges specializáció – talpon maradás:* a karakternek nem kell dobnia ha 4 vagy kevesebb ÉP-je van.

**Futás:** egyfelől használható a mozgás megnövelésére egy körre – sikerenként 1 m –, másfelől ez a hosszútávú futás fokmérője.  
*Specializációk:* választott táv, választott terep.

**Hadvezetés:** összetett képzettség, mely kisebb csatáktól, egészen hosszú hadjáratok vagy háborúk levezénylésére alkalmas.  
*Specializációk:* választott terep, választott haderő, utánpótlás.

**Hajítófegyverek:** segítségével lehet pontosan célba juttatni az eldobandó fegyvereket.  
*Specializációk:* választott fegyver, célzás.

**Hamisítás:** létező dolgok megtévesztően hű másolatait lehet elkészíteni a segítségével, általában haszonszerzésre használják.  
*Specializációk:* választott anyag, választott stílus, egyén.

**Hangutánzás:** zajok, zörejek, állatok, netán konkrét hang utánzására használható. Elsősorban a szórakoztatás a célja, de megszemélyesítéssel kombinálva, egész meggyőzően lehet eljátszani valaki mást is, álcázás/álruhával is kombinálva, pedig bele lehet bújni a bőrébe is akár.

*Specializációk:* választott hang.

**Harci láz:** harci extázisba esés és tombolás. Annyi körig kell harcolni vagy egyéb módon ráhangolódni – például harci táncot járni –, amennyi a karakter elme értéke. Harci láz közben nem lehet harci képzettséget használni, együttműködni másokkal, sőt még alapvető beszédre is képtelen az extázisba esett karakter, parancsolni neki pedig teljesen értelmetlen. Ilyenkor felszínre kerül állati énjé, csak megy előre és elpusztít maga körül mindent. Siker KT jár minden közelharcú támadásra, de ugyanennyi levonás jár minden védekezésre is. Harc közben csak akkor kíméli a szövetségeseit a karakter, ha sikert dob az elme próbáján.

*Különleges specializáció – irányított őrjöngés:* nem kell elme próbát dobni a szövetségeseik megkímélésére.

**Idézés/elűzés:** mindenféle másvilági fajzat idézésére és elűzésére használható. Bővebben lásd a [Rituális mágia](#) fejezetben.  
*Specializációk:* választott idézhető lény.

**Idő mágia:** ezzel lehet a varázslatok hatóidejét kitolni, rituális mágia. Bővebben lásd a [Rituális mágia](#) fejezetben.  
*Specializációk:* választott hatóidő.

**Illúzió mágia:** illúziók, képek, hangok, a megtévesztés mágiaformája. Bővebben lásd a [Mágia](#) fejezetben.  
*Specializációk:* választott varázslat.

**Írás/olvasás:** a betűvetés tudománya, kevesen művelik igazán magas szinten.  
*Specializációk:* választott írásrendszer, gyorsírás, kalligráfia, lényeg kiszűrése.

**Jelbeszéd:** a kézjelekkel való kommunikáció elsősorban alvilági szervezetek által ismert és használt tudás.

*Különleges specializáció – szájról olvasás:* a karakter megtanult a szájmozgás és artikuláció alapján „hallani”. Értelemszerűen csak akkor használható, ha jó rálátása van a másik szájára.

**Kitérés/ugrás:** ezzel lehet védekezni harcban, illetve elugrani dolgok elől, mint egy kidőlő fa vagy egy vágató ló. Minden védekezés a körben 1-gyel csökkenti a KT-t, ezért csatákban, túlerővel szemben a pajzshasználat hasznosabb védekezésre.

*Specializációk:* szűk helyen, vízben, hóban, földön fekvé, jégen, homokban.

**Különleges harcmodor:** harcművészeti stílusok, különleges fegyverek használata, de ide tartoznak a titkos fejedelmek technikák csakúgy, mint a mágiával készülő fegyverek használata. Ezt a képzettséget konkrét harcmodorra vagy fegyverre – lásd fegyverek táblázat – kell felvenni, így többször is felvehető, de nem ismer specializációkat, hiszen önmagában az. A vonatkozó tulajdonság mozgékonyág harművészetnél, szűrő- és vágófegyvernél, erő zúzó- és szálfegyvernél, érzékelés hajító- és lőfegyvernél.

- Bajvívás: ritka, szinte csak bajvívók által használt stílus. Lehetővé teszi, hogy a karakter a legfeljebb 1-es méretű kardjával hárítsa a csapásokat. Kizárólag olyan pengés fegyverek ellen használható, melyek mérete legfeljebb 1.
- Kétkezes harc: a karakter a másik kezében is foghat fegyvert és azzal is támadhat. Maximum két 1-es méretű fegyver használható így. Minden második érték csökkent -1 KT hátrányt. (A rosszabik kézből jön 2, a második támadásból 1.) A második támadást ezzel a szakértelemmel kell dobni.
- Shien-shu: előfeltétele és egyben limitje a kétkezes harc. E harcművészetet használók, a képzettséget használhatják minden közelharcú fegyver elleni védekezésre.

**Kyr metódus:** a kyr örökség diszciplínái használhatók vele. Bővebben lásd a [Pszé](#) fejezetben.

*Specializációk:* adott diszciplína.

**Lélektan:** a lélek megismerésére, a szándékok, indítékok kifürkészésére, hazugságok leleplezésére használható. Ha van idő a másik megismerésére, akkor a lélektan próbán elért sikerek hozzáadódhatnak a befolyásolás próbához.

*Specializációk:* befolyásolás, hazugság felismerés, lelki torzulások, elmebajok.

**Lopakodás/rejtőzködés:** az ononás, a rejtőzés, az árnyakban meglapulás tudománya.  
*Specializációk:* választott tereptípus/környezet.

**Lopás:** figyelemelterelő módszerek tárháza, amivel meg lehet szerezni a kiszemelt célpont értékesebb tárgyait.  
*Specializációk:* bűvésztükkök, zsebmetszés, nekiütközés.

**Lovaglás:** ezzel lehet megülni a hátasállatokon. A legtöbb hátason végzett fizikai tevékenységet limitálja, a mesélő belátása szerint. Magában foglal egy érték-2-es hátasállatok ismeretét.

*Specializációk:* választott állatfaj.

*Különleges specializáció – lovas harc:* ha a hátason bőr- vagy gyűrűsvért van, akkor minden 2 érték után, az ennél nehezebb vértéknél értékenként ad 1 további páncélt a hátasnak, legfeljebb az adott vért páncél értékéig.

**Lőfegyverek:** íjak és nyílpuskák használatához szükségesek.

*Specializációk:* választott fegyver, célzás.

*Különleges specializáció – gyorstüzelés:* az íjakkal való támadás és a nyílpuskák újratöltése mostantól egyszerű cselekvés.

**Manipuláció mágia:** az elmére ható mágiák tartoznak ide. Bővebben lásd a [Mágia](#) fejezetben.

*Specializációk:* választott varázslat.

**Mászás:** a mászás technikája, alkalmazható fákra, falakra, kerítésekre és bármi hasonlóra.

*Specializációk:* választott terep, választott módszer.

**Mechanika:** a mozgás és mozgatás tudománya, mechanikus gépek építhetők és tanulmányozhatók a segítségével. Használatához legalább 2-es számtan/mértan szükséges.

*Specializációk:* választott géptípus.

**Megfélemlítés:** ezzel lehet elijeszteni vagy épp megrémíteni nem kívánt alakokat, netán maradandó benyomást kelteni vagy nyomatékosítani a mondanivalót.

*Specializációk:* kihallgatás, rémisztés, zsarolás.

**Megszemélyesítés:** szerepek eljátszására, színpadi ripacskodásra, vásári bábjátékra, netán konkrét személy utánzására alkalmazható.

*Specializációk:* társadalmi rang, szerep, faj, egyén.

**Méregkeverés:** ezzel lehet mindenféle mérget vagy kevésbé ártó, bódító vegyületet, főzetet előállítani. Művelői általában az alkímiában is járatosak, hiszen úgy könnyedén tudják a mérgeket kinyerni, tartósítani, tárolni.

*Specializációk:* választott mérég.

**Művészet:** gyűjtőcsoport, mindenféle művészet tartozik alá, azonban külön-külön kell felvenni mindet, például zenélés, tánc, éneklés, faragás, szobrászat stb.

*Specializációk:* anyag, hangszer, stílus.

**Nekromancia:** az élet princípiumával, a holtakkal foglalkozó sötét mágia. Bővebben lásd a *Mágia* fejezetben.

*Specializációk:* választott varázslat.

**Nyomolvasás:** nyomok felismerésére és követésére használható.

*Specializációk:* választott terep.

**Okta-tás:** a segítségével csökkenthető a tanulási idő – sikerenként 5%-kal – illetve 6 feletti képzettségekhez minden esetben kell egy ezzel rendelkező tanár.

*Specializációk:* választott képzettség kategória (világi, alvilági stb.).

**Orvos-lás:** a gyógyítás tudománya, e segítségével lehet felépülni a sebekből vagy egyáltalán túlélni az életveszélyes sérüléseket. Magában foglal egy érték-2-es anatómia ismeretet. Alapvetően a testi sérülésekkel foglalkozik, a betegségekre a szakma/mesterség (herbalista) a megfelelő képzettség. Egy jó orvos mindkettőhöz ért.

*Specializációk:* választott ellátási típus (csonttörés, égés, belső vérzés stb.), elsősegély, amputálás, újraélesztés.

**Pajzshasználat:** pajzsok használata és ezzel a közelharc védekezés alapvető képzettsége, ha a karakter látja, hogy távtámadást hajtanak végre ellene, akkor kitérés/ugrás helyett használhatja a pajzsát is. Ez a képzettség nem használható pusztá kézzel, legalább egy alkarvédő szükséges a használatához! Minden védekezés a körben 1-gyel csökkenti a KT-t, a pajzsok – az alkarvédő nem – ezt a módosítót kitolják, 1+-mozgás értékkel. Tehát egy nagy pajzsos karakter levonások nélkül tud védekezni akár 4 támadás ellen is, csak ezek után jönnek a levonások. Az más kérdés, hogy ha négyen körbe tudják venni, egyikük mindig hátulról fogja támadni.

*Specializációk:* választott pajzstípus, távolsági támadás.

*Különleges specializáció – pajzsos futás:* minden 4 érték után 1-gyel csökkenti a pajzsok -mozgás értékét.

*Különleges specializáció – pajzsharc:* a karakter közepes vagy nagy pajzsot használva, egy komplex cselekvéssel megpróbálhatja a földre dönteni az ellenfelét. Mindketten dobnak egy erő próbát, a pajzs miatt a karakter kap +2 KT-t, ha a karakter ér el több sikert, akkor az ellenfele elesik, és fel kell állnia, ha nem akar hátrányból harcolni.

**Politika/diplomácia:** a tárgyalások szóbeli harcmezeje olykor pusztítóbb, mint a csatater, ez a tudás itt segít eligazodni és harcolni. Használatához legalább 4-es kultúra szükséges. Más kultúrák és fajok képviselőivel tárgyalni negatívumokkal járhat, ha a karakter nem járatos az adott kultúrában.

*Specializációk:* választott társadalmi csoport (főnemesek, kismemesek, lovagok, papság, uralkodók stb.).

**Pusztítás:** az ölés „művészete”, sikeres találatnál a pusztítás hozzáadódik a sebzéshez: dobható egy próba csak az értékkel, tulajdonság nélkül. Használható olyan sebző varázslatokkal is, amik ellen dobható kitérés/ugrás. Alapvetően csak élő humanoidok ellen használható, de megfelelő ismerettel ez kiterjeszthető különféle állatokra és szörnyekre is.

*Specializációk:* orvgyilkosság.

**Pyarroni út:** a Pszi alapvető diszciplínái használhatók a segítségével. Bővebben lásd a *Pszi* fejezetben.

*Specializációk:* választott diszciplína.

**Rejtekhely kutatás:** titkos ajtók, rejtett rekeszek, álcázott tartók felderítésére használható.

*Specializációk:* tapintás, kopogtatás.

**Rúna mágia:** ezzel lehet rúnákat rajzolni, rituális mágia. Bővebben lásd a *Rituális mágia* fejezetben.

*Specializációk:* választott varázslat.

**Slan út:** a slan diszciplínák használhatók a segítségével. Bővebben lásd a *Pszi* fejezetben.

*Specializációk:* választott diszciplína.

**Szabadulóművészet:** segítségével lehet megszabadulni kötelekből, csapdákból, lezárt helyekről.

*Specializációk:* kötelek, bilincsek, hajlékonyság.

**Szakma/mesterség:** a művészethez hasonló gyűjtőcsoport mindenféle szakmához, mesterséghez, így többször is fel lehet venni. A csapat beszélje meg mely szakmának mi a tulajdonság alapja. *Specializációk:* választott művelet, választott terep.

- Csapdaállító (Moz): mindenféle csapdák/kelepcék és fogva tartó szerkezetek alkotására és azok hatástalanítására alkalmazható. Alapvetően állatok elfogására használatos, de lehet alkotni emberek elleni csapdákat is, mechanikával ötvözve pedig igen rafinált elfogó vagy épp halálos csapdák alkothatók a segítségével.

*Specializációk:* választott csapatátípus.

- Herbalista (Int): gyógyhatású növények ismerete. Gyógyfőzetek, kenőcsök, balzsamok készítésére használható.  
*Specializációk:* választott készítmény típus (kenőcs, főzet, borogatás stb.), választott betegség.
- Horgász/halász (Érz): halak fogására alkalmas, általában siker étkezésre elegendő, egy horgászat 2-4 órát vesz igénybe, a körülményektől függően. Halászathoz csónak és halásháló is szükséges, de jóval bőségesebb lehet a fogás.  
*Specializációk:* választott állatfaj, választott terep.
- Idomár (Kar): állatokat lehet beidomítani a segítségével mindenféle trükkökre, hasznos dolgokra vagy éppen harcra. Használatához legalább 3-as, megfelelő állatismeret – kutyák, lovak, sólymok stb. – szükséges.  
*Specializációk:* választott állatfaj, választott tevékenység (őrzés, harc, trükkök stb.).
- Kínzómaster (Int): a vallatás sötét művészete, fizikai és lelki sebek okozására használható, no meg titkok kicsikarására. Dobni kell, a célpont elmével állhat ellen. A kínzó plusz sikereit számolni kell, amikor ez eléri a célpont elme értékét, az megtörik. Kínzást 13-érték óránként lehet dobni.  
*Specializációk:* fizikai, mentális.
- Vadász (Érz): vadállatok elejtésére alkalmas, egy vadászat nagyjából 3 órát vesz igénybe, normál körülmények között siker napra elegendő hús szerezhető.  
*Specializációk:* választott állatfaj, választott terep.

**Szálfejszerek:** ide tartozik mindenféle nyéllel rendelkező fegyver forgatása.

*Specializációk:* választott fegyver, földön fekvő, vízben.

**Számтан/mértan:** komolyabb matematikai ismeretek, nagyobb számok kezelése, osztás, szorzás, százalékszámítás, 5 felett már terület, terület és hasonlók. Használatához legalább 2-es írás/olvasás szükséges. A hétköznapi számoláshoz nincs szükség erre a képzettségre, még a tucat pénzzel számoló üzleteknél sem, oda elég egy pénzügyi ismeret.

*Specializációk:* választott művelettípus (kerület, terület, térfogat, százalék stb.).

**Szerencsejáték:** mindenféle szerencsejáték ismerete, illetve, az azokban való csalás tudománya.

*Specializációk:* választott játék.

**Szexuális mágia:** a női praktikák mágikus megtámogatása. Bővebben lásd a [Mágia](#) fejezetben.

*Specializációk:* választott varázslat.

**Szimpatikus mágia:** ezzel lehet a szimpatikus viszonyt kihasználni, rituális mágia. Bővebben lásd a [Rituális mágia](#) fejezetben.

**Szúrófegyverek:** ez szükséges a török és kések használatához.

*Specializációk:* választott fegyver, földön fekvő, vízben.

**Tájékozódás:** segítségével lehet megállapítani az égtájakat különböző módszerekkel, térképen eligazodni, valamint a várható időjárást felmérni. 3-as művészet (rajzolás) esetén elfogadható térkép is rajzolható.

*Specializációk:* térképek, időjárás, betájolás.

**Társalgás:** hétköznapi szociális interakciókhoz használható, mint információszerezés, alkudozás, csábítás, meggyőzés stb. Legalább 3-as kultúra kell a helyes használatához, ismeretlen kultúrák és fajok esetében a mesélő által meghatározott levonások léphetnek életbe.

*Specializációk:* alkudozás, csábítás, meggyőzés, információszerezés.

**Természet mágia:** az állatokkal, növényekkel és időjárással kapcsolatos mágiák tartoznak alá. Bővebben lásd a [Mágia](#) fejezetben.

*Specializációk:* választott varázslat.

**Tér mágia:** ezzel lehet a varázslatokat térben kiterjeszteni, rituális mágia. Bővebben lásd a [Rituális mágia](#) fejezetben.

*Specializációk:* választott varázslat.

**Úszás:** az úszás kevésbé ismert tudománya.

*Specializációk:* választott úszásnem, választott táv, választott típus (tó, folyó, tenger stb.).

**Vadonjárás:** Egy bizonyos terület ismeretét jelenti, ahol az alkalmazó tisztában van a veszélyekkel, a biztonságos helyekkel, képes iható vizet találni, egyszóval túlélni. A képzettséget tájanként kell felvenni: örökzöld fenyves, lombhullató erdő, sztyeppe, mediterrán erdő, szavanna, dzsungel, sivatag, hegyvidék, tajga, jégmező, barlang, tenger.

*Specializációk:* vízkeresés, éjszakai menedék, ehető növények.

**Vágófegyverek:** a kardok és csatabárdok használata tartozik ide.

*Specializációk:* választott fegyver, földön fekvő, vízben.

**Varázstárgy készítés:** ezzel lehet mindenféle mágikus tárgyat, fétist, talizánt, amulettet, bájolt italt készíteni. Rituális mágia. Bővebben lásd a [Rituális mágia](#) fejezetben.

*Specializációk:* választott varázstárgy.

**Verekezés:** ha nincs fegyver a kéznél, akkor jön jól. Ezer féle stílusa létezik, de alapvetően a pusztá kezés ismeretét jelenti. Minden védekezés a körben 1-gyel csökkenti a KT-t, és pusztá kézzel nem lehet fegyveres ellenfelek ellen védekezni.

*Specializációk:* választott harcmodor, földön fekvő, vízben.

**Vér mágia:** a vér manipulálásával foglalkozó sötét mágiák tárháza. Bővebben lásd a [Mágia](#) fejezetben.

*Specializációk:* választott varázslat.

**Vértviselet:** alapvetően további páncél értéket ad: könnyű vértéknél 3 értékenként 1-et, rugalmas vértéknél 3 értékenként 2-öt, merev vértéknél pedig értékenként 1-et. Ez a kapott plusz legfeljebb az adott vért páncél értéke lehet. Továbbá minden olyan esetben lehet rá dobni, ha a mesélő ezt úgy ítéli, például vértben mászni, átkelni egy derékig érő patakon stb.

*Specializációk:* választott vért.

*Különleges specializáció – vértben futás:* minden 4 érték 1-gyel csökkenti a mozgás levonását az adott vértnek.

**Zárnyítás:** ezzel lehet mindenféle mechanikus zárat, bilincset, lakatot kinyitni. Minél nagyobb egy zár, annál könnyebb kinyitni, a nagy zár kinyitásához 1 siker szükséges, míg az apróhoz 4. Ha nincs zárnyitó készlet, akkor további +1 siker szükséges.

*Specializációk:* választott zártípus, csendes zárnyítás, gyors zárnyítás.

**Zúzófegyverek:** a buzogányok, botok és kalapácsok tartoznak ide alapvetően.



*Specializációk:* választott fegyver, földön fekvő, vízben.

## Ismeretek

Bármilyen lexikális tudás felvehető ismeretként. Alapvetően bármi, amit elég tudni és nem kell csinálni, lehet ismeret. Aktív szakértelmeket is fel lehet venni ismeretként, ilyenkor a karakter csupán az elmélettel lesz tisztában. Például mérgek ismeretével tisztában lesz azzal, hogy melyik mérgező hat, miről ismerhető fel, de nem tud kikeverni egyet sem. De érdemes egyeztetni a mesélővel, hogy melyik ismeret pontosan mire és meddig használható. Az ismeretek alapja az intelligencia. Pár fontosabb ismeret:

- Kultúra: az adott társadalom normái és viselkedési kultúrája, hiányában a karakter nem érti mi miért van és könnyedén megsérthet másokat.
- Vallás: az adott isten vagy pantheon, a főbb vallási ünnepek és rítusok, vallási regulák ismerete.
- Heraldika: avagy címertan, segítségével megmondható egy címerből, hogy kiféle, aki hordja, milyen családból származik és hogy az adott címer mit is jelképez.
- Értékbecslés: segítségével lehet felbecsülni, hogy az adott dolog mennyit ér a helyi piacon.
- Pénzügyek: alapvető számolási ismeretek – mennyit ér negyed ezüst –, valamint, hogy a külhoni pénzeknek mennyi a nemesfém tartalma, hogy váltandók.

## Nyelvismeretek

Ezek különleges képzettségek, félig ismeretek, félig aktívak és az intelligencia a tulajdonság alapjuk. Az alábbi táblázatban látható nehézségek irányadók. Ha a beszélgetés valamely nyelvjárásban megy, a mesélő adhat 1-2 KT levonást.

Szituáció	Siker
Általános (a mindennapi élet gondjai)	2
Bonyolult (speciális területek, tudományok, nagyon régi szöveg megértése)	3
Tekervényes (ritka témák, nagyon mély vallási vagy mágikus dolgok)	4
Felfoghatatlan (értekezés a szerafizmusról, egy gépember megépítése)	5

Figyelem! A nyelvismeretek behatárolják a szociális képzettségek alkalmazhatóságát! A karizma alapú szociális képzettségek többségének értékét limitálja az adott nyelv ismerete. Ez érvényes a karakter anyanyelvére is, tehát érdemes fejleszteni, ha komolyabban szeretne ezzel foglalkozni.

## Ellendobások

Sokszor előfordul, hogy két karakter egymás ellen ügyködik, az alábbi táblázat ebben nyújt némi segítséget. Persze a végső szó, a helyzet ismeretében, a mesélőé.

Karakter	Célpont
Álcázás/álruha	Észlelés vagy álcázás/álruha
Hamisítás	Észlelés vagy értékbecslés
Lopás	Észlelés
Lopakodás/rejtőzködés	Észlelés
Átverés	Lélektan vagy átverés
Hangutánzás	Észlelés
Megszemélyesítés	Észlelés
Etikett	Etikett
Megfélemlítés	Nyugalom
Politika/diplomácia	Politika/diplomácia
Társalgás	Társalgás

## Cselekvések

A lentebb leírtak szerint lehet a cselekvéseket kombinálni, az egyetlen megkötés, hogy egy körben csupán egy mozgást lehet végrehajtani, tehát vagy sétál vagy fut vagy rohan valaki az adott körben.

Három féle cselekvést különböztetünk meg:

- Szabad: pár másodperces, koncentrációt nem igazán igénylő dolgok, ha mást nem csinál valaki, akkor 3 is végrehajtható egy körben, ha a KÉ 10 fölött van, akkor 4-et is végezhet.
- Egyszerű: odafigyelést igénylő dolgok, amik egy fél kört legalább kitöltenek, lehet mellette 1 szabad cselekedetet végezni, ha a KÉ 10 fölött van, akkor 2-t is.
- Komplex: koncentrációt és odafigyelést igénylő dolgok, elviszik az egész kört, ha a KÉ 10 fölött van, akkor végezhető mellette 1 szabad cselekvés is.

Az alábbiakban a leggyakoribbak szerepelnek, de mindig adódhat olyan, ami itt nem szerepel, ekkor a mesélő gondolja át, hogy az adott cselekvés meddig is tart és mennyi koncentrációt igényel, majd így határozza meg a típusát.

Szabad cselekvések:

- Célzás (+1 KT, csak távtámadásra, ha a karakter egész körben célra tart, akkor összeadódik, de maximum +4 KT-ig).
- Séta (mozgás méter a teljes kör alatt).
- Tárgy ledobása.
- Aktív varázslat/diszciplína megszüntetése.
- Kommunikáció (pár szó, mint „vigyázz, mögöttem!”).
- Letérdelés vagy hasra vágódás, fedezékbe vonulás.

- Fétis aktiválása.

Egyszerű cselekvések:

- Parancsadás egy idézett lénynek.
- Helyzet felmérése (észlelés dobást is igényelhet).
- Tárgy mozgatása (felvenni, letenni, odébb tenni egy tárgyat, amit a karakter elér).
- Támadás.
- Varázslás.
- Pszi alkalmazása.
- Fegyverrántás (ide tartozik egy felajzott íj/nyílpuska kézbe vétele és nyílvessző idegre helyezése is).
- Fedezékbe vonulás (ez nem a szabad féle hasravágódás, hanem aktív, mint felborítani egy asztalt és mögé vetődni).
- Futás (mozgás×4 méter).
- Lövés egy bekészített íjjal/nyílpuskával (íjjal támadni komplex cselekvés, míg a nyílpuskák újratöltése is komplex cselekvés, így csak minden második körben lehet velük lőni).
- Felállás.
- Pajzs felcsatolása.
- Varázsital felhajtása.
- Nyergelt lóra felszállni.

Komplex cselekvések:

- Támadni íjjal.
- Nyílpuska felhúzása és a nyílvessző idegre helyezése.
- Rohanás (mozgás×8 méter).
- Roham (futás utáni közelharc támadás, +2 KT támadásra, +1 sebzés, -2 KT védekezésre a következő körig).
- Teljes védekezés (érzékelés KT jön a védekezéshez, csak hátrálni lehet).
- Könnyű vértbe belebujás.
- Fegyverváltás (kicserélni két fegyvert, ha a karakter csak ledobja a kezében lévő fegyvert, ahhoz elég a fegyverrántás).
- Egy íj felajzása.
- Legtöbb nem harci képzettség alkalmazása pl. jelbeszéd.

### Több cselekvés (opcionális)

Amennyiben a csapat a hősies irányzatot részesíti előnyben vagy úgy gondolja, hogy bizonyos tapasztalat után nem lenne túl életszerű, ha holmi sikátoros késelők tennék hidegre a karaktereiket, akkor lehet használni. A körben ilyenkor fázisok vannak, mindenki szépen megcsinálja az adott fázisban a cselekvéseit, majd levon 10-et a KÉ értékéből, ha még mindig 0 feletti az értéke, akkor a következő fázisban is cselekedhet. Így lehetőség adódik arra, hogy a karakterek többször is cselekedjenek egy körben és így igazán veszélyessé váljanak hosszú távon, hiszen így egy körben akár kétszer vagy többször is lehet támadni vagy varázsolni. Azonban ez az NJK-kra is igaz, amelyik 10 feletti KÉ-t dob, az kétszer tud cselekedni az adott körben, hiszen két fázisa lesz és ne feledjük, hogy az átlagember 6+K6-os kezdeményezéssel bír. Tehát rövid távon hevesebb lesz a küzdelem és néha a JK-k lesznek hátrányban. Hosszú távon viszont egyre gyorsabbak lesznek. A csapat döntse el, hogy folyamatosan szeretne KÉ-t kapni, vagy inkább a nagyobb ugrást és a kockát választják. Előbbi esetben minden előre megbeszélte KAP után – ajánlatos a 10/15/20 – nő a karakterek kezdeményezése 1-gyel. Utóbbi esetben minden 5× megbeszélte KAP után kapnak 1 plusz KÉ-t és további kockát a dobásukhoz. A csapat beszélje meg, hogy hány összes KAP értékig szeretnék erősíteni magukat. Javasolt kategóriák:

- Veterán: +5 vagy +1+K6 KÉ
- Kiemelkedett: +10 vagy +2+2K6 KÉ
- Kalandozó: +15 vagy +3+3K6 KÉ
- Emberfeletti: +20 vagy +4+4K6 KÉ

A karakterek továbbra is egyetlen mozgást végezhetnek az egész körben, hiába cselekednek többször, nem lesznek fizikailag is gyorsabbak és nem fogják lefutni a vágató lovat. Ez a szabály elsősorban arra lett kitalálva, hogy tapasztalt karakterek akár nagy túlerővel szemben is hősiesen győzedelmeskedni tudjanak vagy pillanatok alatt végezzenek tucatellenfelekkel.

## Harc

Harci helyzet akkor van, amikor a mesélő úgy ítéli meg. Ez nem feltétlenül jelent küzdelmet, lehet, hogy csak számít, hogy ki mikor mit csinál, hol van. Egy harci kör nagyjából 10 másodpercnek felel meg. A harci kör a következő lépésekből áll:

- KÉ dobás: mindenki gurít egy kockával (K6 vagy K10/2) a sorrend eldöntésére, ha a csapat szeretné gyorsítani, akkor csak a harc elején dobjanak egyet és ez legyen érvényes az egész csatában. A KÉ-ből lejönnek a sérülés módosítók. Ha netán a KÉ így 1 alá csökkenne, akkor a karakter a következő körben csak 1 szabad cselekvést végezhet.
- Cselekvés meghatározása: a legnagyobb KÉ értékű karakter megmondja, mit csinál, majd sorban a többiek is.
- Dobás a cselekvésre és ellendobás rá: támadások és védekezések, majd a sebzések kidobása.
- Kör végi összefoglaló, ki hol van, kivel mi történt, milyen módosítók léptek életbe.
- Új harci kör kezdődik.

A cselekvések listája fentebb olvasható. Nézzük bővebben a harci cselekvést, a többi nem igazán szorul magyarázatra.

- **Meghatározás:** a támadó megmondja miként fog támadni, a megtámadott megmondja, miként fog védekezni. Nézzük a lehetőségeket bemutató táblázatot. Az első oszlop mutatja a támadás fajtáját és a többi oszlopnál szerepel, hogy lehet-e ellene védekezni az adott módszerrel.

	Verekedés/harcművészet	Pajzshasználat	Kitérés/ugrás
Verekedés/harcművészet	✓	✓	✓
Közelharc fegyver	–	✓	✓
Távolsági fegyver	–	*	✓

\*: A pajzsok csak akkor használhatók a távolsági támadások ellen, ha a karakter látja a támadást. Ha seggelövik, hiába is van nála pajzs.

- **Dobás:** mindketten dobnak a megfelelő képzettségükre, az összes módosítót beleszámolva és összehasonlítják a sikereket. Ha a támadó ér el több sikert, akkor a támadás talált és a fennmaradó sikerek átmennek sebzésbe, ha a védő ért el több sikert, akkor sikeresen kivédte a támadást, ha a sikerek egyenlőek, akkor a támadó megérintette a célpontját, de ezzel nem okozott sebzést, noha sok esetben, például érintést igénylő varázslatnál ez is elég. Minden további támadás és védekezés a körben -1 KT-t jelent, ami összeadódik. Ha tehát valaki 2 fegyverrel harcol, a második támadását -1 KT módosító sújtja, míg akit 4 ellenfél szorongat, az fokozatosan kevesebb kockával fog védekezést dobni, a negyedik ellenfél ellen már -3 a módosító. A pajzsok – az alkarvédő nem – ezt a módosítót kitolják, 1+-mozgás értékkel. Tehát egy nagy pajzsos karakter levonások nélkül tud védekezni akár 4 támadás ellen is, csak ezek után jönnek a levonások.
- **Hatás és/vagy sebzés meghatározása:** a sebzés alapvetően erő+az adott fegyver sebzése+az átvitt sikerek száma. A megsebzett karakter erre dob egy sérülés ellenpróbát, ami egészsége+a viselt vért és pajzs páncél összege-a támadó fegyverének az átütése. Amennyiben az átütés nagyobb lenne a páncél összegénél, akkor az nem számít, csak egészség KT lesz dobva. Minden siker 1 pont sérülést semlegesít. Ezek után a karakter megnézi, hogy a sérülés okozott-e neki levonásokat, vagy el-e esett, elájult, meghalt stb. Figyelem, a sérülés ellendobásba a hátrányok nem számítanak! Kizárólag a karakteralkotáskor felvett hátrány pl. az allergia csökkentheti e KT összegét, sem a szituációs hátrányok, sem a sérülésből adódók, sem a fenntartott varázslatok, sem bármi egyéb nem érvényesül itt.

### Átütés, páncél, mágikus átütés, mágikus páncél

A dolog viszonylag egyszerű, a vérték és pajzsok páncél KT-t biztosítanak a sérülések ellen, a fegyverek átütése ezt csökkenti. Tehát egy fegyver átütését le kell vonni a páncél összegéből, ami akár 1 alá is csökkentheti az értéket, ekkor nem ad plusz kockákat. A mágikus változat ugyanez, a különbség annyi, hogy a mágikus páncél ellen csupán a mágikus átütés működik, míg a mágikus átütés a sima páncél ellen is. Ez a két dolog összeadódhat, tehát egy hosszú kard 1E-s tűzkarddal megtámadgatva 5-ös átütéssel fog rendelkezni normál páncélok ellen, míg 3-as átütéssel mágikus páncélok ellen. Ugyanígy, ha egy bőrvértés harcos kap egy 2E-s elemi erő aurát, akkor a páncélja 5-re nő, amiből 3 csak mágikus átütéssel csökkenthető.

### Elesés

Amikor a karakter ÉP sérülést szenved el, akkor dobnia kell egy erő próbát és legalább annyi sikert kell elérnie, amennyi ÉP-t sérült. Ha ez nem sikerül, akkor a földre rogy és fel kell állnia, hogy ne hátrányból harcoljon.

### Elfogásra törekvés

Ha valaki nem akarja megölni a másikat, akkor kell ezt bejelenteni. Bármennyit is sebezne, a célpont nem sérülhet 4 ÉP alá.

### Meglepetés

Alapvetően kétféle meglepetés van, az egyik, amikor rajtaütés van, a másik pedig mikor senki sem számít a találkozásra. Az első esetben a meglepett karakterek csupán védekezést dobhatnak és arra is -5 KT jár a meglepetés körében. A másik esetben minden résztvevő dob mozgékonyosság+érzékelést és a KÉ értékük az alábbi táblázatnak megfelelően módosul. Aki balsikert dob, az totál lefagy, így ő megkapja a fentebbi rajtaütés kört. Majd ezen módosítókkal mindenki dob KÉ-t és megkezdődik a kör.

Sikerek	KÉ módosító
3+	–
2	-3
1	-6
0	-9

### Pajzs- és vértröngálás (opcionális)

Némileg bonyolítja és halálosabbá teszi a rendszert, a csapat beszélje meg, akarja-e használni. Ha a támadónak a védekező dobás után is marad 2 sikere, akkor dönthet úgy, hogy további sebzés helyett megröngálja az ellenfél vértjét, a normál sebzésen felül az ellenfél páncélja csökken 3 pontot. Ez akkor is érvényesül, ha a másik nem sebződik. A páncél csökkenés, csak a sebzés után érvényesül. A pajzsrongálás ehhez hasonlóan működik, ha a támadónak marad 2 sikere, akkor megröngálja az alkarvédőt vagy a kis pajzsot, ha 3 sikere marad, akkor a közepes vagy a nagy pajzsot is. Ettől a pajzs nem feltétlenül törik szét, csupán úgy sérül, hogy az adott csatában már nem lehet használni.

### Túlütés és kötelező ÉP sebzés (opcionális)

Mivel a rendszer alapvetően is elég halálos, ezért a csapat beszélje meg, hogy akarja-e ezeket használni. A kötelező ÉP vesztes azt jelenti, hogy ha a karakter egyetlen sérülésből sebződik 4 FP-t, akkor sérül e mellé 1 ÉP-t is. A túlütés akkor használható, ha a támadónak a védekező dobáson túl még mindig maradt 3 sikere, ekkor dönthet úgy, hogy ez a 3 siker nem plusz sebzésként jelentkezik, hanem a sebzés ÉP lesz. Ez használható ellenpróbás varázslatok esetén is mint például a tűznyíl.

# Sérülés és gyógyulás

Amikor a karakter sérül, akkor dob egy sérülés ellenpróbát. Eme próba mindig az egészséggel történik. Semmilyen módosító nem érvényesül rá, kivéve, ha van ilyen felvett hátránya. Harci helyzetben, illetve ha a mesélő úgy ítéli meg – például, ha a karakter rázuhan egy fakoronára –, a páncél is érvényesül. Minden siker csökkentti az elszenvedett sérülést. Ha sikerül az összes sérülést csökkenteni, akkor egyáltalán nem sérül. A sérülések negatív módosítókat is maguk után vonnak. A módosítók 5 pontonként jelentkeznek, az első 5 FP veszteségnél -1, aztán a következő 5-nél -2 és így tovább. Az ÉP sebek már sokkal komolyabbak, minden 3 ÉP után -1 levonás van, ez természetesen összeadódik az FP okozta levonásokkal. Ha a karakter FP-i elfogynak, akkor már ÉP-ből sérül. Itt ideje elgondolkozni, hogy meg akar-e halni. Ha az ÉP-i is elfogynak, akkor elájul és haldokolni kezd, minden egészség percben kap egy újabb sérülést, mindaddig, míg a fizikai túlsordulás miatt meghal, vagy stabilizálják az állapotát. Amikor a karakter a halál mezsgyéjén van éppen, akkor kell alkalmazni rá a stabilizálás varázslatot vagy legalább 2 sikert kell elérni egy orvoslás próbán. Ekkor 0 ÉP-re kerül és többé nem sérül. Amint az első ÉP gyógyulás megtörténik, magához tér.

FP gyógyulásához a karakternek a sérülések után legalább 1 órát pihennie kell. Ha ez megtörtént, tesz egy állóképesség dobássorozatot óránként. Minden siker 1 FP gyógyulást jelent. Ha elfogytak a kockái, akkor másnap, alvás után megismételheti. ÉP gyógyulásra ugyanígy a reggeli felkeléskor kell dobni egészséggel. Minden siker 1 ÉP-t jelent. Figyelem, ez nem dobássorozat, csupán egyetlen dobás minden reggel, amíg a karakter fel nem gyógyul teljesen. A gyógyulásokra is vonatkozik a gyógyítás táblázat, lásd a [szituációs hátrányoknál](#) a gyógyítás oszlopát. A sérültnek csak akkor nincs levonása, ha épületben, ágyban, jó higiéniai körülmények között gyógyul – ez legalább polgári életvitelt jelent vagy külön szobát egy jobb fogadóban.

Több mód is van a gyógyításra. A legegyszerűbb az orvoslás képzettség. Amennyiben az orvos rendelkezik a megfelelő eszközökkel, van ideje ellátni a páciens, akkor dob egy próbát, minden siker plusz KT-t jelent a páciensnek a következő gyógyulás próbájához. Amennyiben nincs minden rendben, akkor lásd a szituációs hátrányoknál a gyógyítás oszlopát. Ennyi levonás jár az orvoslás dobásra. ÉP gyógyuláshoz az orvosnak folyamatosan felügyelnie és kezelnie kell a páciens. A másik a gyógyítás varázslat, ez azonnali ÉP gyógyulást jelent, csupán háborítatlanul el kell végezni, a gyógyítal ugyanez pepitában. A harmadik és legkritikább a pszi alkalmazása, a fájdalomcsillapítás azonnali FP-t gyógyít, a tetszhalál egy regeneráló állapot, melyben a slan ÉP-t gyógyul, a kyr metódus transza az orvosláshoz hasonlóan működik. A gyógyításokban az a közös, hogy csak egyszer alkalmazhatók a karakteren, amíg nem szerez újabb sérüléseket, sem pszivel, sem mágiával nem lehet rajta többet gyógyítani.

## Kifáradás

Több dolog is okozhat kifáradást. A normál sérülésekkel ellentétben ezek ellen nincs ellendobás, amíg a helyzet fennáll, a karakter folyamatosan sérül és nem lehet gyógyulás dobást tenni. Alapvetően a futás/rohanás és a harc az, ami a leggyakrabban előfordul, de lehet ilyen hatása a kedvezőtlen környezetnek, a megerőltető munkának stb. Rohanásnál a karakter futás értéke körönként sérül 1 FP-t. Futásnál futás értéke percenként sérül 1 FP-t. Harcban álló karakter vért nélkül 6 körönként, könnyű vértben 5 körönként, rugalmas vértben 4 körönként, merev vértben 3 körönként sérül 1 FP-t. Minden kedvezőtlen környezeti tényezőt – hideg, meleg, száraz, párák, irritáló stb. – vagy megerőltető tevékenységet az alábbi táblázat alapján lehet belőni.

Környezet súlyossága	Kifáradás sérülés (1 FP)
Enyhe	6 óránként
Közepes	3 óránként
Durva	Óránként
Extrém	Percenként
Halálos	2 körönként

A legfontosabb különbség a kifáradás és a fizikai FP sérülések között, hogy előbbit sokkal gyorsabban ki lehet pihenni. Ha a karakternek nincsen fizikai FP sérülése, akkor a felépülés dobás állóképesség+elme dobássorozat óránként. A varázslatok által okozott FP kimerülés is kifáradásnak minősül. Ha a csapat szeretné reálisabban kezelni az FP sérülések felépülését, akkor jelöljék külön, hogy melyik csak kifáradás és melyik fizikai sérülés. A kifáradás lehet \, míg a fizikai X például. Ilyenkor először a kifáradás gyógyul egy állóképesség+elme dobással, majd miután az összes elmúlt, akkor jön a fizikai FP a sima állóképesség dobással.

## Éhezés, szomjazás, kialvatlanság, esés, fulladás

Az esési sérülés alapesetben a magasság összeadása-magasság. (Tehát 4 méterről leesni  $1+2+3+4=6$  FP sérülést jelent.) Aztán a mesélő ezen módosíthat a körülmények ismeretében, például vízbe érkezéskor, továbbá eldönti, hogy a páncél milyen arányban védi a karaktert. Amennyiben a karakter 24 órája nem evett, aludt vagy ivott, szintén sérülést szenved el. Szomjazásnál 1 ÉP minden megkezdett 4 óra után. Éhezésnél 1 ÉP minden megkezdett 3 nap után. Alvás megvonásnál 1 FP minden második órában, ha elfogynak az FP-i, akkor kómaszerű álomba zuhan. Minden karakter (állóképesség+úzás értéke) $\times 2$  körig bírja levegő nélkül, amennyiben továbbra sem kap levegőt, akkor minden körben elszenvedi a fulladásban töltött kör számú FP sérülést. (Tehát 4 körös fuldokolás  $1+2+3+4=10$  FP sérülést jelent.) Ha elfogynak az FP-i, akkor ugyanez előlről, de már ÉP-ből sérül.

# Betegségek, mérgek, drogok

Ezeknek a dolgoknak a következő jellemzőik vannak:

- Típus: milyen módon fejti ki a hatását, hogy kell érintkeznie a testtel. Alapvetően három féle van: kontakt, véráram és emésztőrendszeri. A kontakt anyagoknak elég, ha érintkeznek a bőrrel vagy a karakter belélegzi. Lehetnek szilárdak, folyékonyak vagy gázneműek. A véráram, mint neve is mutatja, a vérbe jutva fejti ki hatását, az emésztőrendszeri anyagokat pedig le kell nyelni, ezek általában ital vagy ételmérgek, drogok.
- Szint: megmutatja, hogy mennyire erős vagy súlyos az adott dolog. Erre kell dobni az ellenállás próbát. Sebző anyagoknál ez a sebzés.
- Sebesség: megmutatja, hogy az adott anyag milyen gyorsan fejti ki a hatását.

- **Hatás:** az adott anyag hatása, hatásai.

Az ellenállás próba egészséggel történik és csakúgy, mint a sérüléseknél, itt sem érvényesülnek az egyéb levonások. Amikor az adott anyag kifejti a hatását, akkor dobni kell egy próbát a szintje ellen, minden siker csökkenti azt. Amennyiben az elért sikerek 1 alá csökkentik az anyag szintjét, akkor az nem fejt ki hatását. Egyébként a próbát meg kell ismételni, amíg az anyag ki nem ürül a szervezetből: szintje 1 alá nem csökken. Betegségeknél naponta kell a próbát ismételni, mérgeknél és drogoknál óránként. Betegségek esetén a beteg környezetében lévők is elkaphatják, ha nem óvatosak. A sebző dolgok természetesen csak egyszer sebeznek. Amennyiben az adott anyagból van utánpótlás, vagy túl sok jut a szervezetbe, akkor a mesélő ennek megfelelően növelheti a szintet. Ha a karakter ellenmérget kap, akkor annak a szintje hozzáadódik a próbájához. Amennyiben a mérgezés után kapja meg, akkor dobjon egy új próbát, hogy kiderüljön, mennyire volt hatásos. Ezt csak egyszer teheti meg, tehát nem érdemes telenyomni 5 percenként. Ha a karakter gyakran él valamilyen szerrel, akkor idővel függővé válhat és megkapja ezt a hátrányt, KAP természetesen nem jár érte.

Mérgeket méregkeveréssel, drogokat már alkímia és szakma/mesterség (herbalista) képzettséggel is elő lehet állítani. Az alapanyagok általános ára a következő: véráram esetén szint×1 ezüst, emésztőrendszeri esetén szint×30 réz, kontakt esetén szint×60 réz.

Néhány példa, ami alapján ki lehet dolgozni mindenfélét:

Influenza	Típus: kontakt, folyékony	Szint: 3	Sebesség: 1-3 nap
Hatás: általános rosszullét, a szinttel megegyező -KT minden dobásra.			

Álomkenőcs	Típus: kontakt, szilárd	Szint: 4	Sebesség: 10 perc
Hatás: bódulatot, néha furcsa álmokat okoz szint óráig.			

Vérizzító	Típus: véráram	Szint: 5	Sebesség: 1 kör
Hatás: perzselő kint okozó mérge, szint FP-t sebez.			

Nyelvoldó	Típus: véráram	Szint: 6	Sebesség: 5 perc
Hatás: igazságszérumnak is nevezik, elkábítja a célpontját, aki szint KT levonást kap minden elme alapú dobására.			

Vörös halál	Típus: mágikus	Szint: E	Sebesség: 1 kör
Hatás: ez a rontás szörnyű, pórásokon át való vérzést okoz, szinttel csökken az egészség, ha 1 alá csökken, a célpont elvérzik és meghal.			

Kobramarás	Típus: véráram	Szint: 5	Sebesség: 15 perc
Hatás: az érckobra mérge izombénulást okoz, szinttel csökken az erő, ha 1 alá csökken, a légzés leáll és az áldozat megfullad.			

## Fajok

Faj	Erő	Mozgékonyosság	Állóképesség	Egészség	Karizma	Intelligencia	Elme	Érzékelés
Amund	7	6	7	6	8	6	5	6
Dzsenn	6	6	6	6	6	7	6	6
Elf	4	7	4	6	8	6	6	8
Ember	6	6	6	6	6	6	6	6
Félelf	5	6	5	6	7	6	6	7
Gnóm	3	6	7	6	7	7	6	6
Goblin	4	7	6	7	5	5	6	6
Khál	8	7	8	8	4	6	4	8
Kyr származék	5	6	5	6	7	7	6	6
Ork	8	6	8	8	4	4	4	6
Törpe	7	6	7	7	5	5	6	6
Udvari ork	8	6	8	8	4	4	5	6

- Amund: ultralátás, nem vehetik fel a pszit, de korlátlan ideig képesek a telepátiára.
- Dzsenn: dzsenn szabja, rendelkeznek pszivel.
- Elf: infralátás, -2 KT nekromancia varázslatok ellen, +1 KT túlélés dobásokra, mozgás alapjuk 7.
- Félelf: infralátás, -1 KT nekromancia varázslatok ellen.
- Gnóm: ultralátás, -2 KT manipuláció varázslatok ellen, mozgás alapjuk 5, az életvitel költsége 120%.
- Goblin: infralátás, mozgás alapjuk 5, az életvitel költsége 120%.
- Khál: -2 KT zárnyítás, lopás, idomítás, lovaglás dobásokra, +1 KT túlélés dobásokra, mozgás alapjuk 7. Nem használhatnak 0-ás méretű fegyvereket, de a 2-es méretűek is egykezesek a számukra, pusztá mancsuk is 1-es mérettel rendelkezik, melyet a harcművészet 2-esre növel. Az életvitel költsége 200%.
- Kyr származék: +1 KT befolyásolás dobásokra.
- Ork: infralátás, +2 KT nyomkövetésre, nem vehetik fel a pszit.
- Törpe: infralátás, mozgás alapjuk 5, az életvitel költsége 120%.
- Udvari ork: infralátás, +1 KT nyomkövetésre.

## Korkategória táblázat

Itt található, hogy melyik faj hány évesen lép bele az adott kategóriába, a lentebbi táblázat pedig megmutatja, hogy ez mivel jár. Ahogy a karakter idősebb lesz, egyre inkább leépül, a táblázatban szereplő értékekkel kell módosítani a faji maximumot és a karakter aktuális tulajdonságait is. Ha valamelyik tulajdonság így 1 alá csökkenne, akkor bizony a karakterért eljött a kaszás.

Aki serdülővel kezdi a játékot, sokkal tapasztalatlanabb, így az induló KAP-jaiból levonandó 50, viszont gyorsan tanul, így ezeket majd visszaszerzi kompenzációs KAP-ként. A másik oldalról nézve, ha valaki idősebb karakterrel kezdi a játékot, akkor az azt jelenti, hogy az adott karakter több élettapasztalattal rendelkezik. A II. kategória után minden kategória intelligencia×5 további KAP-ot jelent, ami ismeretekre és nyelvekre költhető.

Faj	I. serdülő	II. ifjú	III. közép	IV. meglett	V. idős	VI. aggastyán
Amund	12-20	21-45	46-65	66-80	81-100	101-
Dzsenn	12-20	21-100	101-180	181-200	201-220	221-
Elf	30-50	51-1.400	1.401-1.600	1.601-1.800	1.801-1.900	1.901-
Ember	12-16	17-30	31-42	43-55	56-75	76-
Félelf	16-22	23-110	111-130	131-150	151-170	171-
Gnóm	25-40	41-200	201-400	401-480	481-550	551-
Goblin	13-16	17-30	31-42	43-55	56-75	76-
Khál	12-16	17-25	26-33	34-45	45-50	51-
Kyr származék	12-20	21-70	71-100	101-130	131-160	161-
Ork	7-11	12-24	25-30	31-40	41-45	46-
Törpe	25-40	41-350	351-600	601-680	681-750	751-
Udvari ork	10-19	20-120	121-200	201-230	231-260	261-

Korkategóriák	I.	II.	III.	IV.	V.	VI.
Erő	-1	0	0	0	-1	-2
Mozgékonyosság	0	0	-1	-1	-2	-3
Állóképesség	-1	0	0	-1	-2	-3
Egészség	0	0	0	0	-1	-2
Karizma	-1	0	0	0	-1	-2
Intelligencia	0	0	0	0	-1	-2
Elme	-1	0	0	0	-1	-2
Érzékelés	0	0	0	0	-1	-2
Szerencse	0	0	0	0	-1	-2
Pszí	0	0	0	0	-1	-2
Mágia	0	0	0	0	-1	-2
Nyugalom	0	0	+1	+1	+2	+2
Emlékezet	0	0	0	-1	-2	-3
Szándék felmérés	-1	0	+1	+1	+2	+2

## Karakteralkotás

Döntsék el, mennyire hősies vagy épp mennyire hétköznapi karakterekkel szeretnék elkezdni a játékot. 600 KAP (Karakter Alkotó Pont) esetén a karakterek veteránnak számítanak, míg 500 KAP esetén inkább csak jól felkészített újoncnak. Ezen két érték között biztosan megtaláljátok a számotokra ideálist. Miután megvan az induló összeg, készíts be egy számológépet és indulhat is a karakteralkotás. Dönts el, hogy mivel szeretnél játszani, mi legyen a faja, értsen-e mágiához, pszíhez. Az alábbi táblázatban szereplő értékeket vond le, majd vedd fel a karakterlapra.

Gyakori faj	KAP	Ritka faj	KAP	Egyéb	KAP
Elf	40	Amund	50	Pszí használat	20
Ember	0	Dzsenn	50	Mágia használat	35
Félelf	30	Gnóm	30	Korlátozott mágia	20
Kyr származék	40	Goblin	25		
Törpe	40	Khál	50		
Udvari ork	40	Ork	30		

### Korlátozott mágia

Korlátozott mágia esetén a karakter vagy csak a rituális mágiákat tudja alkalmazni vagy csak az ösvény mágiákat. E korlátozással értelemszerűen kiesnek a rituális mágiák közül a szimpatikus és idő mágiák, valamint a távolbahatás a térmágiából. Ösvényhasználat esetén pedig az összes rituálé, beleértve a rituálisan alkalmazandó varázslatokat is. Így korlátozott tudással bíró mágiahasználót indíthatsz, mint felice papnő, bárd, paplovag, hergoli villámmester stb. A Kyr pszí Auraérzékelése megmutatja, ha valakinek „hibálos” a mágiája, így varázslótanoncként ezt nem veheted fel. A tűzvarázslók általában kiutálják maguk közül azt, aki ezzel a „hibával” rendelkezik, így adott a lehetőség renegát tűzvarázslóval játszani. Azon kívül, hogy el kell döntened, melyik képzettségcsoporthoz érthet csupán a karaktered, más játéktechnikai hátránya nincs, ugyanúgy Mágia tulajdonságot kapsz.

## Előnyök/hátrányok

Felvehetsz hátrányokat, hogy előnyökhöz juss. Minden előny és hátrány után ott az értéke, ennyi KAP-ba kerülnek. Legfeljebb annyi KAP értékben lehetnek előnyeid, amennyi értékben felvettél hátrányokat, de ez maximum 25 lehet. Amennyiben a csapat a hősiess stílus elkötelezettje, akkor játék közben is van lehetőség előnyöket felvenni a KAP értékük duplájáért. Ezt előre beszéljétek meg. Legfeljebb 50 KAP értékű előnyeik lehetnek egy karakternek, vagyis megduplázhatja az induló 25-öt. Nézd meg a modulokat, mert van, amelyik ad előnyt és/vagy hátrányt.

### Állati empátia (5)

Jól kijössz az állatokkal, +1 KT jár minden szakma/mesterség (idomár) és lovaglás dobásodra, valamint bármilyen próbára, ha egy állatot kell megnyugtatni.

### Analitikus elme (3/szint, maximum 3)

Kivételes tehetséged van az információ analizálásához. +1 KT/szint jár az intelligencia dobásodhoz, ha rejtvényeket kell megoldani, mintázatra kell rájönni, nyomokat kell elkülöníteni vagy ki kell válogatni mi fontos és mi lényegtelen.

### Átlagos (8)

A rasszod tökéletesen átlagos példánya vagy. Jelentéktelen vagy és nem emlékeznek rád. Bárkit kérdeznek rólad, csak annyit tud mondani, hogy átlagos volt. Bárki, aki pontosabban emlékezni akar rád, +1 sikert kell dobjon. Bárki, aki meg akar találni – akár személyesen, akár utána kérdezősködve –, vagy követni akar népesebb területen, -2 KT levonást kap. Mágia ellen az előny nem érvényesül. Nem lehet az erőd 4-nél nagyobb, nem lehet semmi egyéni ismertetőjeled, legyen az tetoválás, sebhely, öltözködési szokás vagy kinézet (hajviselet, szakáll, bajusz). Ez az előny nem működik más rasszúak között, lehetsz te a legátlagosabb dzsád Tarinban, emlékezni fognak rád. Ez az előny csak akkor működik, ha már elhagytad a helyszínt.

### Éjszakai látás (6)

Csak akkor veheted fel ezt az előnyt, ha sem infra, sem ultralátásod nincs. A szemed, mint a macskáé, elég minimális fény, hogy láss sötétben is. Minimális fény így is kell, egy barlangban nem fogsz látni te sem, de újholdnál például igen. A látásod csak szürkeárnyalatos, nem tudsz színeket megkülönböztetni. A sötét miatti levonás 2-vel kevesebb a számodra. Azonban az extra érzékeny szemeknek megvan az a hátránya, hogy hirtelen fényre megvakulsz, minél erősebb a fény annál tovább. Napfény vagy elemi fény akár órákra is vakká tehet.

### Emberszerű (6)

Csak elf, félelf, törpe, udvari ork és gnóm veheti fel ezt az előnyt. Az istenek akarata vagy a sors fintora, de embernek nézel ki. A rasszista emberek miatti levonást nem kapod meg, továbbá alaposabb tanulmányozás nélkül mindenki embernek néz, még a saját fajtársaid is. Tőlük viszont megkaphatod, ha rasszisták.

### Gyakorlatias tárgyaló (10)

A legtöbben megpróbálják megnyerni a tárgyakópartnerüket az ügynek. Te kikezdehetetlen logikával állítod őket az ügy mellé. A politika/diplomácia dobásaidnál a karizma helyett az intelligenciád lesz a tulajdonság alapja.

### Gyors gyógyulás (4/szint, maximum 3)

Kivételesen gyorsan gyógyulsz, minden gyógyulás dobásodhoz +1 KT/szint jár.

### Háborús veterán (4/szint, maximum 3)

Túlélteél pár csatát és láttál csúnya dolgokat. Elég csúnyákat is. Téged elég nehéz így megfélemlíteni vagy kihozni a sodrodból. +1 KT/szint jár a nyugalom dobásaidra megfélemlítés, félelem és provokáció ellen. Ez nem érvényesül mágikus hatások ellen vagy ha hátrányra kell dobnod!

### Hajlékony ízületek (3/szint, maximum 3)

Hihetetlenül hajlékony vagy. +1 KT/szint jár a szabadulóművészet próbáidhoz. Továbbá igen szűk helyekre is be tudod magad préselni, valamint te vagy a partiarc limbóversenyeken.

### Hidegvérű (12)

Amikor egy démon feltűnik a színen, te leszel az egyetlen, aki nem csinál be. +2 KT jár minden nyugalom dobásodhoz.

### Híres család (8)

A családod messze földön híres, ha bemutatkozol, sok ajtó megnyílhat előtted vagy épp elnéznek neked olyanokat is, amiért más kapna pár botütést. Kisebb NJK-k -2 KT levonást kapnak ellened minden befolyásolás dobásodra. Említettük már, hogy a családod messze földön híres és gyerekjáték kideríteni ki vagy és merre jársz? A mesélővel beszéljétek meg, hogy mi a családod profilja: főnemesek, papok, mágiahasználók, kereskedők, netán alvilági figurák.

### Időérzék (5)

Kinek van szüksége ébresztésre, ha te is ott vagy? Pontosan tudod, mikor fog felkelni a nap vagy valamely hold. Ezen kívül nagyon jó a ritmusérzéked +1 KT jár művészet – tánc dobásaidhoz. Ha túl sokáig tartózkodsz föld alatt, megmérgeznek vagy lerészegedsz, akkor az időérzéked is csődöt mond.

### Ihletett (3/szint, maximum 3)

Megérintett egy múzsa, művészi érzéked hihetetlen. Válassz egy művészetet, erre a művészetre +1 KT/szint jár.

### Irányérzék (7)

Néha az iránytűt igazítják hozzád. Mindig tudod, merre van észak. Ha van legalább 1-es nyomolvasásod, mindig visszatalsz a saját nyomaidon. Egész jól megmondod, mennyit haladtál akár gyalog, akár lovon, valamint +1 KT jár a tájékozódás dobásaidra.

### Kétkezes (8)

Mindkét kezdet egyformán jól használod, nem kapod meg a rosszabbik kéz -2 KT módosítóját.

### Kiváló emlékezet (3/szint, maximum 3)

Kivételesen jól emlékszel nevekre, arcokra, számokra, tényekre. +1 KT/szint jár minden emlékezet dobásodhoz.

### Kivételes tehetség (14)

Valamelyik isten megáldott. Válassz ki egy képzettséget, ezt a képzettséget 13-as értékig növelheted.

### Kivételes tulajdonság (14)

Vannak az erősek, a nagyon erősek és vagy te. Az egyik tulajdonságod faji maximumát megnövelheted eggyel. A szerencse kivétel, arra külön előny van szerencsés néven. Ha rendelkezel mágiával vagy pszivel, akkor arra is felveheted.

### Macskaléptű (4/szint, maximum 3)

Különösen elegánsan mozgatsz és szinte hangtalanul. +1 KT/szint jár a lopakodás/rejtőzködés próbáidra.

### Mágikus ellenállás (6/szint)

Ha van mágia tulajdonságod, nem veheted fel ezt az előnyt. Ez a csodálatos képesség segít túlélni a tűzkitöréseket (is). Minden szint után kapsz egy kockát varázslatok elleni dobásaidhoz. Sajnálatos módon ez az előny mindig működik, így sosem egyezhetsz bele egyetlen varázslatba sem és pap legyen a talpán, aki meg tud gyógyítani – szint KT levonást kap.

### Mesterlövész (8)

Rengeteget gyakoroltad a célba lövést, bárki mutat neked egy pontot és te eltalálsz. Amikor célzott támadást teszel, csupán -2 KT levonást kapsz. Sajnos a sok gyakorlás azt is eredményezte, hogy amikor nem célzottan támadsz, akkor -1 KT jár rá.

### Míntha skatulyából húztak volna ki (3)

Egyesek szerint kényszeresen ügyelsz a kinézetedre, mások szerint mágiával operálsz, a valóságban azonban hihetetlenül gyorsan tudod magas rendbeszedni. Amíg nincs ÉP sérülésed, 1 kör alatt teljesen normálisra igazíthatod a ruhádat és a kinézeted. Az átlagember sosem gondolná, hogy most távoztál egy kocsmái verekedésből, vagy ugrottál ki egy nemes hölgy ablakán. Egy alapos megfigyelő továbbra is leleplezhet, főleg, ha van FP sérülésed.

### Nemesi vér (5)

Nemesnek születted. Lehet, hogy a családod nem tud ezen kívül semmit felmutatni, de nagyon sok helyen ez nagyon is sokat számít.

### Nyelvzseni (7)

Érzéked van a nyelvekhez. Minden nyelvismeret dobásodhoz jár +1 KT.

### Rang (5)

Katonai, papi vagy egyéb szervezetbeli rangod van. Ez biztosít neked befolyást a rangban alattad állókra. Az előny minden szintje után +1 KT jár a befolyásolás dobásaidra a rangban alattad állókra, illetve azokra, akik elfogadják, hogy hivatali hatalmad van. A rang szintje egészen 4-ig felmehet, de a magasabb szinteket csak szerepjáték útján szerezheted meg.

### Sólyomszem (4)

A szemeid hihetetlenül élesek, +1 KT jár minden látás alapú észlelés próbáidhoz.

### Szellemek kedvence (7)

Csak akkor veheted ezt fel, ha a mágia tulajdonságod legalább 1. Egy bizonyos szellemtípus érdekesnek talál és szívesen van a közeledben. Válassz egy szellemtípust, az ilyen szellemekre vonatkozó előzés próbáidhoz +1 KT jár, valamint +1 szolgálatot kapsz, ha ilyen szellemet idézel.

### Szerencsés (15)

Noir kegyeltje vagy vagy csak mocskosul szerencsés. A szerencse tulajdonságod maximuma eggyel megnő, valamint +1 KT jár minden szerencsejáték dobásodhoz.

### Szívóosság (9)

Szívós vagy és jobban bírod a sérüléseket. Minden sérülés elleni egészség dobásodhoz jár +1 KT. Kifáradásra ez nem érvényesül.

### Született atléta (9)

Kivételes fizikumod van, +1 KT jár minden futás, úszás és mászás próbáidra.

### Született vezető (5)

Valamely isten megáldott a parancsnoklás érzékével, +1 KT jár minden hadvezetés és etikett próbáidra.

### Tehetséges gyógyító (4 vagy 7)

Értesz a sebekhez és hogy hogyan nyugtasd meg a pácienseidet, +1 KT jár az orvoslás próbáidra. 7 pont estén a gyógyfüvekhez is jó szemed van, ezért a szakma/mesterség (herbalista) próbáidra is jár +1 KT.

### Természetes immunitás (4 vagy 10)

Mágikus betegségekre nem vehető fel. Valami csoda folytán immunis vagy egy bizonyos betegségre vagy méregre. 4 pontos előny esetén az adott méreg egy adagja teljesen hatástalan ellened vagy az adott betegség 6 órán keresztül nem hat rád. 10 pont esetén teljesen immunis vagy az adott méregre vagy betegségre. Ettől még lehetsz hordozó.

### Villámgyors reflexek (7)

Nagyon gyors vagy. A KÉ-d megnő 1-gyel, a fegyverrántás számodra szabad akció és minden meglepetés elleni dobásodra jár +1 KT.



## Vagyon/birtok (12, 16 vagy 20)

A családnak vagy van némi vagyona vagy hűbéri birtokot kezel és támogatni tudnak. Birtok csak akkor lehet, ha rendelkezel a nemesi vér előnnyel is. Az alább leírtak csak akkor érvényesülnek, ha nem te kezeled a birtokot vagy végzed azt a foglalkozást, amiből a vagyon származik, hiszen csak így van időd kalandozni.

Ez az előny nem vehető fel később KAP-ért, de szerepjáték útján megszerezhető a szintjei. Amennyiben a karakter birtokra vagy jövedelmező foglalkozásra tesz szert, netán átveszi ennek a kezelését, akkor a jövedelem táblázat az irányadó nem ez. S értelemszerűen minél kiterjedtebb az üzlet vagy a birtok, annál inkább elveszi a karakter idejét a kalandozástól, de ezt úgyis át fogjátok beszélni a mesélővel.

- 12: családnak kisebb földbirtoka és kúriája van néhány szolgálával, vagy atyád katonatiszt, netán városi tisztviselő. Évente 3+K6 arany hasznot hoz a konyhádra vagy egy fogadóban bérelt helyed van. Ez polgári életvitelnek felel meg.
- 16: családod birtokkal rendelkezik vagy atyád megbecsült orvos, pap, netán dörzsölt kereskedő. Éves szinten 9+K6 arany értékű támogatást vagy képes szerezni vagy egy kisebb házat bérelnék neked, melyhez egy házvezetőnő is tartozik. Ez polgári életvitelnek felel meg.
- 20: a családod nagyobb birtok tulajdonosa vagy atyád jómódú kereskedő. Évente 17+2K6 arannyal támogatnak vagy egy fogadóban szoba van a számodra fenntartva. Ez tehetős életvitelnek felel meg.
- Ez a szint nem vehető fel induláskor, akkor lép életbe, ha valami módon eléred, hogy a családod vezetője lovaggá lesz ütve, netán klánfőnöki, céhmesteri, főnemesi rangra emelkedik. Éves szinten 25+3K6 aranyat fialó életjáradékkal bírsz vagy egy előkelő ház van a számodra fenntartva, melyhez néhány szolgál is tartozik. Ez nemesi életvitelnek felel meg.

## Adósság (-1/szint, maximum 20)

Felvettél egy kisebb összeget hosszú lejáratú hitelre egy nagyobb szervezettől. A mesélővel beszéljétek át a részleteket. Minden KAP után 3 arany jár a karakteralkotásakor. Nos ez volt a jó hír, a rossz, hogy ennek az összegnek a 11%-át kell visszafizetned minden hónapban minimum. Amelyik hónapban nem fizetsz, pár úriembernek épp nem mondható egyén meglátogat és az elbeszélgetésük végén 1 ÉP-d bánja a találkozást. Ha a következőben sem fizetsz, akkor már 2 ÉP és így tovább, egészen a felvett KAP érték feléig. Nem, ez nem lesz lejátszva. Ha netán úgy döntenél, hogy elbújsz, mert Ynev nagy, jusson eszedbe, hogy adtál pár csepp vért nekik... Ez a hátrány bármikor leadható, ha rendelkezel a megfelelő arany és KAP összeggel.

## Albínó (-4 vagy -8)

Ha ember vagy ez csupán 4 pont mert messziről kyrnek néznek. Kiskorod óta fehérke, lisztes, havaska és hasonló neveken szólítanak. A szemed vörös, a bőröd és minden szőrzeted fehér, valamint hosszú ruhákban kell járnod, mert a nap könnyen megéget. Ha nem ember vagy nem veheted fel az emberszerű előnyt.

## Allergia (-5-25)

Van valami, amit nem bír elviselni a tested és te mindent el is követsz, hogy ne is kelljen elviselnie, mert annak nincs jó vége.

Az allergiát okozó anyag ritkasága		Az allergia súlyossága	
Ritka (-2)	Egyes fémek pl. arany, medicinák pl. csalántea, ritka állat vagy növény stb.	Enyhe (-3)	Kényelmetlen és zavaró: -2 KT minden fizikai dobásra.
Gyakori (-7)	Napfény, pollen, állati szőr, méhcsípés stb.	Közepes (-8)	Mocskosul fáj: -4 KT minden fizikai dobásra.
		Súlyos (-13)	Nemcsak fáj, de sebez is: -4 KT minden dobásra és 1 FP percenként.
		Halálos (-18)	Anafilaxiás sokk: -6 KT minden dobásra és 1 ÉP percenként.

A mesélővel együtt párosítsatok össze valamit, annyi KAP lesz a jutalmad. Például egy közepes ezüst érzékenység -10 KAP. Az allergia okozta sérülésre nem lehet egészséget dobni, azt mindig elszenveded. Ha az allergia anyagával támadnak meg, akkor a sérülés ellenpróbád a súlyossággal megegyező 1-4 KT levonást kap. Az előbbi példát tovább vezetve, ha megütnek egy ezüst gyertyatartóval, akkor -2 KT jár a sérülés ellendobásodhoz.

## Álmatlanság (-10)

Gyakran nehezen jön álom a szemedre, csak forgolódsz órákon át és nem tudod magad rendesen kialudni. Minden alkalommal, amikor lefekszel, dobj 2 kockával, ha a második dobásod nagyobb lett az elsőnél, nem tudsz elaludni. Ilyenkor csak forgolódsz K6 vagy K10/2 órán át. Ez után sikerül elaludnod és ha tudsz 8 órát aludni, nincs probléma, de ha valami miatt fel kell kelned vagy felkeltenek, akkor jegyezd fel, hogy hány óra alvásod hiányzik eddig összesen. Minden 4 óra hiány után -1 KT jár minden dobásodra. Ha sikerül kialudnod magad, az órák nullázódnak. Ha altatót kezdesz el használni, dobj minden használat után egy kockával (K6 vagy K10/2), ha az eredmény 1, akkor megkaptad a függőség hátrányt is enyhe szinten és ezért nem jár KAP. Ha továbbra is altatót használsz, folytasd a dobálást egészen addig, amíg a függőséged el nem éri a kiégett szintet.

## Balszerencsés (-12)

El vagy átkozva vagy legalábbis nincs veled a szerencse. Amikor szerencsét használnál fel, dobj (K6 vagy K10/2), ha az eredmény 1, akkor az átok lecsapott és pont az ellenkező dolog történik, mint amit szerettél volna. Ha kidobtad a balszerencsét, akkor többet már nem kell dobnod azon a játékkülésen.

## Bunkó (-14)

Nem érted a többieket, minden szaron megsértődnek, meg állandóan azzal jönnek, hogy előre kéne gondolkodnod, meg nem kell mindig kimondani, amit gondolsz. De hát, ha egyszer hülye?! Minden szociális dobásodra, amikor helyesen kell viselkedni -2 KT jár. Ezen kívül minden karizma alapú szociális képzettség új szint×3 KAP-ba kerül, már a karakter megalkotásakor is.

### Eltartott (-3, -6 vagy -9)

Egy vagy több személy tőled függ. Ez lehet érzelmi vagy pénzügyi, netán mindkettő. Eltartott lehet egy testvér, idős szülő, szerető, házastárs vagy egy régi barát.

- 3: alkalmi kellemetlenség, havonta párszor beugrik – általában a legrosszabbkor – és némi szívességet, együtt töltött időt, néha pénzt kér vagy csak azt szeretné, hogy valakinek kipanaszzkodhassa magát egy korsó sör mellett. Az életviteled 10%-kal többre kerül fenntartani.
- 6: szoros kapcsolat, általában együttélés, jelentős időt, energiát és pénzt igényel. Az életviteled 20%-kal többre kerül fenntartani.
- 9: függés, valakit vagy valakit te támogatsz anyagilag és ez időd egy részét is teljesen leköti. Az életviteled 30%-kal többre kerül fenntartani.

### Érzelmi kötődés (-5)

Válassz valami használati tárgyat, amihez érzelmileg kötődsz, ezt állandóan viszed magaddal, akkor is, ha lenne jobb opció helyette. Csak olyan tárgyat választhatsz, ami egy szakértelemhez kötődik. Ha elveszik, mindent megteszel, hogy visszaszerezd. Ha megsemmisül, akkor azonnal le kell adnod ezt a hátrányt, ha ezt nem tudod, akkor fél évig letargiába esel, és -1 KT jár minden dobásodra, amiben az adott tárgy szerepet játszana. Fél év után találhatsz egy másik tárgyat, amihez érzelmileg kötődsz.

### Feledékeny (-6)

Varázslótanoncok ezt nem vehetik fel. Néha kiesnek dolgok, pedig még nem is érted meg azt a kort, hogy elfelejts dolgokat. Miről is volt szó? -2 KT jár minden emlékezet vagy emlékezéssel kapcsolatos dobásodra.

### Fóbia (-5–15)

A félelem az elme gyilkosa és téged időről-időre közelebb visz a halálhoz.

A fóbia ritkasága		A fóbia súlyossága	
Ritka (-2)	Rózsailat, egy bizonyos bogár stb.	Enyhe (-3)	-1 KT minden dobásra, amíg a közeledben van.
Gyakori (-5)	Sötét helyek, rovarok, mágia, tömeg stb.	Közepes (-5)	Tégy egy nyugalom dobást, ha nincs legalább 2 sikered, eltávolodsz biztonságos távra, -3 KT minden dobásra, ha mégis közel maradsz vagy nem tudsz eltávolodni.
		Súlyos (-10)	Tégy egy nyugalom dobást, ha nincs legalább 4 sikered, fútsz, mint a nyúl, ha mégis maradsz vagy nem tudsz elfutni, akkor -6 KT minden dobásra és remegsz mint a nyárfalevél.

A mesélővel együtt párosítsatok össze valamit, annyi KAP lesz a jutalmad. Például egy közepes pókiszony 7 KAP-ot ér.

### Függőség (-4, -9, -20 vagy -25)

- Van valamilyen szer vagy tevékenység, amiről nem tudsz lemondani. Ez lehet szerencsejáték, altató, vízpipa, alkohol, szex stb. Beszéljétek meg a mesélővel pontosan mi is a függőség tárgya. Enyhe: 1 adag szer vagy 1 óra aktivitás havonta. Itt még könnyű elhítenni másokkal, hogy nem vagy függő, csak szereted az adott dolgot, netán ez a hobbid. Ha nem jutsz hozzá az adagodhoz, -2 KT jár a fizikai dobásaidhoz ha szerről van szó, ha aktivitásról, akkor a mentális dobásaidhoz, mindaddig, míg nem tudod kielégíteni vágyaidat.
- Közepes: 1 adag szer vagy 1 óra aktivitás kéthetente. Még mindig be tudod magyarázni, hogy ez csak rajongás. Ha nem jutsz hozzá az adagodhoz, -4 KT jár a fizikai dobásaidhoz ha szerről van szó, ha aktivitásról, akkor a mentális dobásaidhoz, mindaddig, míg nem tudod kielégíteni vágyaidat.
- Súlyos: 2 adag szer vagy 2 óra aktivitás hetente. Minden közelebbi ismerősöd tudja, hogy függő vagy. Ha nem jutsz hozzá az adagodhoz, -4 KT jár a fizikai dobásaidhoz ha szerről van szó, ha aktivitásról, akkor a mentális dobásaidhoz, mindaddig, míg nem tudod kielégíteni vágyaidat. Továbbá -2 KT jár minden karizma alapú szociális képzettségedhez, mert csak „az” jár az eszedben, akkor is mikor épp műveled.
- Kiégett: 1 adag szer vagy 1 óra aktivitás minimum minden nap. Bárki látja, hogy függő vagy, igazából már értelmese sincs titkolni. Ha nem jutsz hozzá az adagodhoz, -6 KT jár a fizikai dobásaidhoz ha szerről van szó, ha aktivitásról, akkor a mentális dobásaidhoz, mindaddig, míg nem tudod kielégíteni vágyaidat. Továbbá -3 KT jár minden karizma alapú szociális képzettségedhez, mert csak „az” jár az eszedben, akkor is mikor épp műveled.

### Gyenge fájdalomtűrés (-9)

Nem bírod a fájdalmat, sose bírtad. Az FP alapod 2 és a fájdalomtűrés képzettség új szint×3 KAP-ba kerül, már a karakter megalkotásakor is.

### Gyenge immunrendszer (-10)

Kiskorod óta beteges vagy, állandóan gyógyteákat hörpölgetsz és sokan hiszik azt, hogy az orvos/herbalista a rokonod, mert minden héten meglátogatod. Betegségek ellen -2 KT jár. Nem veheted fel a természetes immunitás előnyt.

### Gyengén látó (-8)

Rossz a látásod. Döntsd el, hogy közelre vagy messzire nem látsz jól. -2 KT jár minden dobásodra, ahol számít, hogy jól láss. Mágiával rendelkezőknek ez nem ajánlott. Ha beszerzel egy szemüveget, akkor arra megkapod az érzelmi kötődés hátrányt.

### Harci Marci (-7)

Az emberek fárasztó utakat követnek, pedig a legegyszerűbb mindig az, ha jól behúzol nekik egyet. Ha stresszes szituációba keveredsz vagy valami váratlan történik, dobhatsz egy nyugalom próbát, ha elérsz legalább 4 sikert, akkor átgondolhatod a helyzetet és dönthetsz úgy, hogy nem a harc a megfelelő út.

## Hírhedt család (-7)

Az ember nem tehet róla, hogy hová születik, te sem. Sajnos a családonak van kfm, „némi” negatív megítélése és ha kiderül, hogy te is közéjük tartozol, akkor egyből megváltozik mindenki hozzáállása. -2 KT jár a befolyásolás próbádra, ha valaki tudja ki vagy. Továbbá a családot ellenségei – és ebből akad jó pár – szívesen megtorolják rajtad vélt vagy valós sérelmeiket. Ha papnövendék akarsz lenni, beszélj meg a mesélővel, hogy ezt engedélyezi-e. Nem veheted fel a híres család előnyt.

## Ismertetőjel (-5)

Van valami a megjelenésedben vagy a viselkedésedben, ami miatt emlékeznek rád. Ez lehet tetoválás, feltűnő sebhely, furcsa beszéd vagy kirívó öltözködés. Rád van bízva mit választasz. Bárki, aki meg szeretne találni vagy követni akar +2 KT-t kap a dobásaira, ha valakinek emlékeznie kell rád, akkor a nehézség 1-gyel kevesebb lesz. Nem veheted fel az átlagos előnyt.

## Jellemhiba (-4–15)

- Adrenalin függő (-4): az élet csak úgy az igazi, amikor a szíved a füledben dobog. Tégy egy nyugalom próbát, ha nincs legalább 3 sikered, akkor a lehető legrizikósabb opciót fogod választani. Mivel az adrenalin feltölt, ezért az első 5 körben a kezdeményezésed 1-gyel megnő.
- Bosszúszomjas (-5): minden inultust vissza kell fizetni, lehetőleg jól átgondolva és hidegen tálalva. Ha megsértenek, dobj egy nyugalom próbát, ha nincs legalább 3 sikered, rögtön elkezded tervezni, hogyan is bosszulod meg mindezt. Ha sikerül legyőznöd az azonnali bosszú sürgetését, akkor az illetőt felírod a listádra és egyszer, mikor nem számít rá, el fog jönni a te időd.
- Figyelemzavar (-6): Nem veheted ezt fel, ha rendelkezel pszi vagy mágia tulajdonsággal. Nem bírod, ha sokáig kell ugyanazt csinálni, megöl az unalom. Dobj nyugalom próbát, ha sokáig kell ugyanazt csinálnod. Ha nincs sikered, akkor keresel valami izgalmasabb elfoglaltságot. A mesélő által meghatározott időközönként ismételd meg a tesztet, de minden alkalommal -1 KT jár a dobásodra.
- Hazudozó (-7): Varázslótanoncok és tűzvarázsló, valamint olyan apródok és papnövendékek, akiknek bűn a hazudozás, ezt nem vehetik fel. Szeretted kiszíneznél a dolgokat, meg néha hozzáköltesz, de nem tehetsz róla, az igazság oly unalmasan szürke sokszor. -1 KT jár minden befolyásolás dobásodra. Ha egy NJK-val beszélsz, a mesélő dobni fog egy kockával (K6 vagy K10/2), ha az eredmény 1, akkor az illető csak legyint, hogy megint jössz a baromságokkal és otthagyd. Ha ez harmadszor előfordul egy kapcsolattal, akkor annak a lojalitása csökken egyet. Ha ez 0-ra csökken, rád rozd le azt a kapcsolatot.
- Hetvenkedő (-5): soha senki nem csinálta még nálad jobban és szebben és még ahhoz is értesz, amihez nem. Tégy egy nyugalom próbát, ha nincs legalább 3 sikered, akkor bármilyen elhangzott sikernek fölé licitálsz. Gyakran hívnak hazugnak, infantilisnek, vagy adják át a terepet, hogy mutasd be félisteni tudásod.
- Kényszeres (-5, -10 vagy -15): mindennek megvan a helye vagy a módja ahogy csinálni kell, és te ezt követed is. A mesélővel együtt találjátok ki valami kényszert: rendrakás, kézmosás, gyakorlás, evés, bizonyos dolog szigorúan meghatározott sorrendje stb. Dobj nyugalom próbát, ha ellen akarsz állni a kényszerednek, 1+a kényszer szintje siker szükséges.
- Magyarázó (-5): feledékeny hülyékkel vagy körülvéve, mindent legalább kétszer, de sokszor háromszor is el kell ismételned, mire megragad a fejedben. Ha nem dobsz a nyugalom próbádon legalább 3 sikert, el kell magyaráznod legalább kétszer, hogy mi, hogy lesz vagy hogy volt, vagy kéne lennie.

## Kényelem (-10, -17 vagy -25)

Hozzászoktál a kényelmes életedhez és rosszul érzed magad, ha nem a megszokott színvonalon élsz. Csak akkor veheted ezt fel, ha legalább 6 hónap polgári vagy drágább életvitelt kifizettél. Polgári életvitelnél 10, tehetős életvitelnél 17, nemesi életvitelnél 25 KAP. Minden nap, amit a megszokott szintnél alacsonyabb színvonalon vagy kénytelen elszenvedni, a szociális dobásaidra -1 KT-t jelent életvitel szintenként. Ha tehát nemesi életvitelhez vagy szokva, de csak nyomortanya jut (ugh!), akkor -4 KT.

## Melyen alvó (-6)

Amikor álomba szenderülsz, akkor a külvilág megszűnik létezni. A jó hír, hogy a külvilág zajai nem zavarnak, utazhatsz hajón viharban, horkolhatnak melletted, nincs probléma. A rossz hír, hogy a külvilág zajai nem zavarnak, így simán átalszol egy csatát is vagy csak arra kelsz fel, hogy már rádég a ház. Ha felébresztenek – ami igen erős inger kell legyen, egy sima rázogató mit sem ér –, akkor -4 KT levonásod van minden dobásodra, ami körönként csökken 1-gyel. Ha felvetted az álmatlanság hátrányt is, akkor, az ottani levonások még hozzájönnek ehhez.

## Mindenki a maga bőrért felelős (-5)

„Nem kell lefutnod a medvét, csak légy gyorsabb valakinél.” Ez a mottód és ehhez is tartod magad. Ha valakit mégis ki kell húznod a szarból, ahhoz egy nyugalom próbát kell tenned legalább 4 sikerrel. A korábbi tapasztalataidat alapul véve, ezt mindig előre közöld a többiekkel. Nem vagy gyáva, csak épp tudják, hogy mihez tartás magukat. Sosem vállalsz el testőri munkát.

## Nyuszi vagy? (-3)

Téged senki sem nevezhet... találd ki a mesélővel, hogy minek. Ha valaki mégis úgy hív, bármely vele szemben tett szociális dobásodon, ha lesz 1-es, akkor az a dobás balsikernek számít.

## Pacifista (-10)

Másokat bántani az olyan, mint magunkat bántani. Nem ártasz másoknak és lebeszélsz az erőszakról mindenki mást is. Ha az életedre törnek, akkor persze megvéded magad, de csakis nem halált okozó módon. Ha bántanod kell mást, olyan büntudat kezd el gyötörni, ami -1 KT levonást ad minden dobásodra 1 hétig. Ez egészen addig fennáll, míg nem dobsz 10 sikert egy elme+karizma dobássorozaton. Minden héten tehetsz új dobást. Ha megölsz valakit vagy úgy hiszed, hogy megölted, a módosító -4 KT lesz.

## Regulák (-15)

Szigorú regulák szabályozzák, hogy mit tehetsz és mit nem. Amikor csak lehetséges betartod e regulákat, hiszen ezek az életed vezérlő láncai.

- Láthatatlan gyilkos: csak azt öld meg, akiért fizettek, mindenki mást megkímélsz, sőt az a legjobb, ha senki sem vesz észre, hogy lennél mestergyilkos, ha a legutolsó szolga lebuktatna?
- Mestertolvaj: minden gyanún felül állsz, az igazi mestertolvaj sosem ad okot a gyanakvásra, tisztán dolgozik és láthatatlanul. Míg az utcai zsebesek pénzt lopnak, te kifigyeled az áldozatod, megtanulod a rutinját és akkor csapsz le rá, mikor biztonságos. Ha szerencséd van évekig nem jön rá, hogy az imádott csecsebecse csak ügyes hamisítvány. Ha nincs szerencséd, pont egy ilyen hamisítványt sikerül megfűjnod.
- Lovagi erény: nem ölsz meg fegyvertelen embert, nem támadsz rá valakire, aki nem tud védekezni és ezt másoknak sem hagyod, hiszen az foltot ejtene a becsületeden. Időről-időre adakozol a szegények vagy betegek javára.
- Shadoni párbajkódex: bajvívó vagy, kizárólag rapírt forgatsz, no meg szavakat. Ha becsületed sérelem éri, párbajra hívod az ellenfeled, aki, ha nem egy gyáva nyúl, elfogadja és megállapodtok, hogy hol, mikor és milyen győzelmi feltétellel: első vágás, első vér, fegyvervesztés, dalvesztés, szópárbaj, netán halálig.
- Vallási regulák: be kell tartanod istened/istennőd iránymutatásait, parancsait és a vallási dogmákat. Ha nem tartod be, akkor egyrészt a lenti következménnyel számolhatsz, másrészt, ha nem isteni pártfogód kedve szerint cseleksz, akkor időről-időre csökken a mágia tulajdonságod 1-gyel. Ha lecsökken 0-ra akkor kiestél az isten kegyéből és többé nem tudsz varázsolni. A regulák elleni vétés nem feltétlenül van az isteni akarat ellen – még ha előljáróid így is látják –, így kezdődnek az egyházzsakadások, de ez azért nem túl gyakori dolog.

Amikor valaki vétene a reguláid ellen, tégy egy nyugalom próbát, ha nem érsz el legalább 4 sikert, közbeavatkozol, ha lehet. Minden alkalommal, amikor vétesz vagy mást hagyysz így cselekedni a mesélő felír neked -1 KAP-ot. A mese végén ennyivel kevesebb KAP jár neked. Ha esetleg úgy döntesz, hogy már nem kívánsz e szerint élni, úgy többé nem kapsz levonásokat, de feltehetően a rended kítaszít/kiátkoz sorai közül vagy egy szép summát kérnek azért, hogy szabadon távozhass.

S még sokkal több ilyet ki kell dolgozni országokra, testvériségekre, vallásokra stb. Nyugodtan üljetek össze a mesélővel és alkossátok meg a sajátotokat, Gorvikban például a lovagi erény biztosan máshogyan működik.

## Senkit nem hagyunk hátra (-7)

Nem hagysz hátra senkit. Még akkor sem, ha nem bírod az illetőt. Mindenki megérdemel egy újabb esélyt vagy egy tisztességes temetést. Ha egy bajtársad elesik, elájul vagy mozgásképtelen lesz, tégy egy nyugalom próbát, ha nem érsz el legalább 4 sikert, képtelen vagy ott hagyni, mindent megteszel, hogy kihúzd a csataterőről, ha pedig ez nem megy, akkor inkább haljatok meg együtt.

## Sötét titok (-5)

Mindenki követ el hibákat. Te egy kicsit nagyobbat követtél el, mint mások. Beszéld meg a mesélővel ~~miért masszíroztál meleg férfiakat egy fürdőben~~ mi legyen a titkod, amit jó lenne, ha senki sem tudna. -3 KT szociális dobásokra mindenkivel szemben, aki tudja a titkod. Ezt a hátrányt nem lehet leadni, így vagy úgy, de neked kell elsimítani a múltad e részét, mielőtt valaki zsarolni kezd veled.

## Szerencsétlen (-15)

Nincs szerencséd, vagy csak suta vagy, netán lyukas kezű. A szerencséd maximuma 5 és ha olyan helyzet adódik, hogy leverhetsz valamit, eltörhetsz valamit, megbotolhatsz valamiben stb., akkor a mesélő felkérhet egy dobásra (K6 vagy K10/2), ha 1-est dobsz, akkor bizony nem volt szerencséd... -2 KT jár a megtevésztés dobásaidra.

## Szociális stressz (-8)

Történt veled valami kiskorodban, ami miatt nehezen kezelsz bizonyos helyzeteket. Találjátok ki a mesélővel mi ez a helyzet. Lehet szereplés tömeg előtt, félelem, hogy kettesben maradsz a másik nimmel, szeplős vagy és ezt megemlítik stb. Amikor az adott helyzetbe kerülsz – és a mesélő gondoskodni fog róla, hogy ez időnként így legyen – elég egyetlen 1-est dobnod, hogy balsiker legyen a dobásod. Nem használhatsz fel szerencséd, hogy semlegesítsd a balsikert.

## Törpe (-9)

Gyerekkorodban történt valami és te nem lettél magasabb. Lassú vagy és állandóan gyerekek vagy ami rosszabb, törpének néznek. A mozgásod alapja 5, nem használhatsz 3-as méretű fegyvereket, -2 KT jár minden befolyásolás dobásodra, de +2 KT jár az átverés dobásaidra.

## Zavaró mágia (-5)

Csak akkor veheted ezt fel, ha a mágia tulajdonságod legalább 1. Van valami benned, amitől az állatok megérik a mágiádat és zaklatottak lesznek. A kutyák megugatnak, a macskák fújnak rád, a kakas azonnal neked ront. Minden állattal kapcsolatos dobásodra -2 KT jár, beleértve az állatokra ható varázslatokat is. A lovak, de inkább az öszvérek megtűrnék a hátukon, amíg nem nyúlsz a mágiádhoz. Ha nyeregből varázsolsz, nincs az az elf, amely megnyugtatná a hátasod és könnyen lehet, hogy te sem éled túl, ha megbokrosodik.

## Modulok

Minden tulajdonságod 1-ről indul, ha vettél mágiát vagy pszit, az is. Minden modulból egyet választhatsz. A választott modulban szereplőket sorban vezesd fel a karakterlapra, de az értékeket csak halványan írd oda, esetleg csak vonalkázd, ha például kapsz háromszor elme +1-et, akkor a végén 4-es értékű lesz az elme tulajdonságod. Ez még mindig nem biztos, hogy a végleges érték lesz, tehát ezt is csak halványan vezesd fel. Ahol képzettség csoport szerepel, például „Túlélés +1”, ott az adott csoport mind a négy képzettségét növelj a megadott számmal. Ahol több választott képzettség is szerepel, azok nem lehetnek ugyanazok, például a „2 választott mágikus képzettség +1” esetén, 2 külön képzettséget kell növelned. Amikor mindent összeadtál, folytasd a karakter fejlesztését a következő résznél leírtaknak megfelelően. (A modulok nem kerülnek KAP-ba, az a szám csak nekem megjegyzés, hogy hány KAP-ból alkottam meg, ha hozzáadnék még, ne kelljen utána számolni.)

## Kultúrkör (22)

Ez mutatja, hogy milyen környezetben szocializálódtál, melyik államban nőttél fel, vagy honnét származnak a szüleid.

### Amund

Tulajdonságok:	Karizma +1
Aktív képzettségek:	Vadonjárás (sivatag) +1
Nyelvismeretek:	Amund +3
Ismeretek:	Kultúra (amund) +3, Vallás (amund) +2

### Aszisz

Tulajdonságok:	Állóképesség +1
Nyelvismeretek:	Aszisz +3, Pyarroni +1, Toroni +1
Ismeretek:	Kultúra (aszisz) +3, Történelem (aszisz) +1, Vallás (pyarroni) +1, Vallás (Tharr) +1

### Dwoon

Tulajdonságok:	Állóképesség +1
Nyelvismeretek:	Dwoon +3, Pyarroni +1
Ismeretek:	Kultúra (dwoon) +3, Történelem (dwoon) +1, Vallás (Ranil) +2

### Dzsad

Tulajdonságok:	Karizma +1
Aktív képzettségek:	Társalgás +1
Nyelvismeretek:	Dzsad +3
Ismeretek:	Kultúra (dzsad) +3, Vallás (dzsad) +2

### Dzsenn

Tulajdonságok:	Pszí +1
Aktív képzettségek:	Pyarroni út +1
Nyelvismeretek:	Dzsad +3
Ismeretek:	Kultúra (dzsad) +3, Vallás (dzsad) +2

### Elf

Tulajdonságok:	Érzékelés +1
Aktív képzettségek:	Vadonjárás (választott) +1
Nyelvismeretek:	Elf +3
Ismeretek:	Kultúra (elf) +3, Vallás (elf) +2

### Erv

Tulajdonságok:	Elme +1
Nyelvismeretek:	Erv +3, Pyarroni +1
Ismeretek:	Kultúra (erv) +3, Történelem (Északi Szövetség) +1, Vallás (pyarroni) +2

### Gorviki

Tulajdonságok:	Érzékelés +1
Nyelvismeretek:	Gorviki +3, Shadoni +1
Ismeretek:	Kultúra (gorviki) +3, Történelem (gorviki) +1, Vallás (Ranagol) +2

### Ilanori

Tulajdonságok:	Érzékelés +1
Aktív képzettségek:	Lovaglás +1
Nyelvismeretek:	Ilanori +3, Pyarroni +1
Ismeretek:	Kultúra (ilanori) +3, Legendák (ilanori) +1, Vallás (pyarroni) +1

### Nomád

Tulajdonságok:	Egészség +1
Aktív képzettségek:	Tájékozódás +1, Vadonjárás (választott) +1
Nyelvismeretek:	Nomád +3
Ismeretek:	Kultúra (nomád) +3, Legendák (nomád) +1

### Ordani

Tulajdonságok:	Intelligencia +1
Aktív képzettségek:	Úszás +1
Nyelvismeretek:	Pyarroni +3
Ismeretek:	Kultúra (ordani) +3, Vallás (Sogron) +2

### Pyarroni

Tulajdonságok:	Elme +1
Nyelvismeretek:	Pyarroni +3
Ismeretek:	Kultúra (pyarroni) +3, Legendák (pyarroni) +1, Történelem (pyarroni) +1, Vallás (pyarroni) +2

## Shadoni

Tulajdonságok:	Állóképesség +1
Nyelvismeretek:	Shadoni +3
Ismeretek:	Kultúra (shadoni) +3, Legendák (shadoni) +1, Történelem (shadoni) +1, Vallás (Domvik) +2

## Toroni

Tulajdonságok:	Karizma +1
Aktív képzettségek:	Etikett (toroni) +1
Nyelvismeretek:	Toroni +3
Ismeretek:	Kultúra (toroni) +3, Vallás (kyr) +2

## Törpe

Tulajdonságok:	Erő +1
Aktív képzettségek:	Vadonjárás (barlang) +1
Nyelvismeretek:	Törpe +3
Ismeretek:	Kultúra (törpe) +3, Vallás (törpe) +2

## Vándorok

Tulajdonságok:	Érzékelés +1
Aktív képzettségek:	Túlélés +1
Nyelvismeretek:	Pyarroni +3
Ismeretek:	Karavánutak +2

## Gyerekkor (30)

Ez határozza meg, hogy hol és hogyan töltötted a gyerekkorod.

### Árva

Egyházi vagy városi árvaházban telt a gyerekkorod. Az étel sosem volt elég és már nagyon korán megtanultad, hogy kell megvezetni másokat.

Tulajdonságok:	Elme +1, Érzékelés +1
Aktív képzettségek:	Átverés +2, Lélektan +1, Társalgás +2
Ismeretek:	Helyismeret (választott városnegyed/falu) +3

### Cseléd

A szolgaszállás volt a gyerekkorod helyszíne, gyakran kaptál pár rúgást és sokszor kellett lóti-futi munkát végezni, meg sokszor mondták, hogy most aztán kussba kö' maradni. De igazából sokkal jobb sorod volt, mint az uraság gyerekeinek, akiket mindenféle tanítók kínoztak.

Tulajdonságok:	Állóképesség +1, Érzékelés +1
Aktív képzettségek:	Etikett (nemesi) +2, Észlelés +1, Társalgás +2
Ismeretek:	Helyismeret (választott kúria/ház/kastély) +3

### Nemes

Kiskorod állandó fenytés és tanulás volt, mást sem hallottál, csak azt, hogy neked így meg úgy kell viselkedni, bezzeg a szolgák gyerekei fél napon át játszhattak...

Tulajdonságok:	Intelligencia +1, Karizma +1
Aktív képzettségek:	Etikett (nemesi) +2, Írás/olvasás +2
Nyelvismeretek:	Anyanyelv +1
Ismeretek:	Heraldika +3, Kultúra (kezdő kultúrkör) +1
Előnyök/hátrányok:	Nemesi vér (5)

### Paraszt

Egy faluban vagy egy kisebb tanyán telt a gyerekkorod. A nappal keltél és már korán rád bízta az állatok egy részét.

Tulajdonságok:	Állóképesség +1, Egészség +1
Aktív képzettségek:	Szakma/mesterség (állattartó) +3, Tájékozódás +1
Ismeretek:	Helyismeret (választott falu/tanya) +2, Földművelés +2

### Polgár

Egy tisztas mesterséget űző családban nőttél fel. Korán be-be állítottak az üzletbe segíteni, de ezen kívül rengeteg szabadidőd volt és ezt ki is használtad.

Tulajdonságok:	Elme +1, Karizma +1
Aktív képzettségek:	Észlelés +1, Írás/olvasás +1, Szakma/mesterség (választott) +2, Társalgás +1
Ismeretek:	Értékbecslés +1, Helyismeret (választott) +2, Heraldika +1, Pénzügyek +2

### Utcakölyök

Anyád egy kurva volt, aki sose ért rá veled foglalkozni, apád... anyád se tudja. Hasonszőrű kölykökkel bandáztál és elköveztél mindenféle csíny, ami akkor jó mókának tűnt.

Tulajdonságok:	Egészség +1, Érzékelés +1
----------------	---------------------------

Aktív képzettségek:	Átverés +1, Észlelés +2, Futás +1, Lopakodás/rejtőzködés +1, Verekedés +1
Ismeretek:	Értékbecslés +2, Helyismeret (választott városnegyed) +2

### Vándor

Amióta az eszed tudod, úton voltál és már nagyon korán megtanították neked, hogy kell túlélni a vadonban. Szüleid vagy nevelőid vándorkereskedők, cirkuszosok, felfedezőik, netán új hazát keresők. Vagy te vagy a vadász gyereke. Akkor is választhatod ezt, ha egy halászfaluból származol, csak ekkor futás helyett úszás, vadász helyett pedig horgász/halász képzettséged lesz.

Tulajdonságok:	Állóképesség +1, Érzékelés +1
Aktív képzettségek:	Futás +2, Szakma/mesterség (vadász) +2, Túlélés +1

### Végvár

Kiskorodban ezer csatában verted vissza az ellenséget. Fakarddal, aztán te voltál az ellenség. Egy határ menti erődben töltötted a gyerekkorod katonák között és talán láttál igazi csatát is.

Tulajdonságok:	Erő +1, Mozgékonyosság +1
Aktív képzettségek:	Észlelés +1, Fájdalomtűrés +1, Verekedés +2
Ismeretek:	Fegyverek +3, Legendák (választott) +1, Történelem (választott) +2

### Ifjúkor (50)

Ez határozza meg, hogy miféle képzésbe kezdted bele ifjúkorodban.

#### Apród

Lovag leszel, már csak pár év gyakorlás van hátra.

Tulajdonságok:	Állóképesség +1, Erő +1, Karizma +1, Mozgékonyosság +1
Aktív képzettségek:	Etikett (lovagi) +2, Harctéri gyakorlat +1, Lovaglás +1, Vágófegyverek +2
Nyelvismeretek:	Választott +1
Ismeretek:	Heraldika +3, Kultúra (választott) +1
Előnyök/hátrányok:	Nemesi vér (5), Rang (5), Regulák – lovagi erény (-15)

#### Arisztokrata

Nemes vagy, így ennek megfelelő pozíciót érdemelsz. Majd a családod eldönti, hogy pontosan mely területen van szükségük a tudásodra, már csak ezt a tudást kell tökéletesítened.

Tulajdonságok:	Elme +1, Érzékelés +1, Intelligencia +1, Karizma +1
Aktív képzettségek:	Etikett (nemesi) +2, Írás/olvasás +2, Politika/diplomácia +1
Nyelvismeretek:	2 választott (nem lehet az anyanyelv) +2
Ismeretek:	Heraldika +3, Kultúra (nem lehet a kezdő kultúrkör) +2, Kultúra (választott) +1
Előnyök/hátrányok:	Nemesi vér (5)

#### Banda

Szabad vándorok vagytok. A főnök mindig ezt mondja. Aztán mindig jön a menekülés meg a bujkálás.

Tulajdonságok:	Állóképesség +1, Egészség +1, Érzékelés +1
Aktív képzettségek:	Átverés +1, Fájdalomtűrés +1, Futás +2, Lopakodás/rejtőzködés +2, Megfélemlítés +1, Szerencsejáték +1, Szűrő, vágó, zúzó vagy szál fegyverek +2, Verekedés +2
Ismeretek:	Értékbecslés +1, Pénzügyek +1, Törvénykezés +1

#### Fegyverforgató

Katonákra és sírásokra mindig szükség van, ezt mondogatta a nagyapád. Igaza volt, harcolni ugyan sokkal veszélyesebb, de jobban is fizet, mint a földet túrni.

Tulajdonságok:	Állóképesség +1, Egészség +1, Erő +1, Mozgékonyosság +1
Aktív képzettségek:	Akrobatika +1, Harctéri gyakorlat +1, Közelharc fegyverek +1
Ismeretek:	Fegyverek +3

#### Földműves

A munka nemesít, legalábbis a papok mindig ezt mondták, persze ők sosem dolgoztak. Mindenesetre a szüleid és azok szülei megtanítottak mindenre, amit a földről és az állatokról tudni kell.

Tulajdonságok:	Állóképesség +2, Egészség +1
Aktív képzettségek:	Szakma/mesterség (állattartó) +2, Szakma/mesterség (földműves) +3, Tájékozódás +2
Ismeretek:	Helyismeret (választott falu/tanya) +3

#### Hivatalnok

A közjő és a város szolgálatába állsz, mintha csak pap lennél, persze közel sem kapsz annyi megbecsülést és még a vizsgádat is le kell tenned előtte.

Tulajdonságok:	Állóképesség +1, Elme +1, Érzékelés +1, Intelligencia +1
Aktív képzettségek:	Írás/olvasás +2, Számtan/mértan +1, Társalgás +2
Nyelvismeretek:	Anyanyelv +2, Választott (nem lehet az anyanyelv) +1
Ismeretek:	Bürokrácia (választott város) +3, Helyismeret (választott városnegyed) +2, Kultúra (kezdő kultúrkör) +2

## Inas

Mesterember, netán kereskedő lesz belőled, vagy tehetséges vagy, vagy neked kell tovább vinni a családi üzletet.

Tulajdonságok:	Elme +1, Érzékelés +1, Intelligencia +1, Mozgékonyosság +1
Aktív képzettségek:	Észlelés +1, Írás/olvasás +1, Szakma/mesterség (választott) +3, Társalgás +2
Nyelvismeretek:	Választott +1
Ismeretek:	Értékbecslés +2, Kultúra (választott) +1, Pénzügyek +2

## Klán (fejvadász, tolvaj)

A klán megbecsült újonca vagy, még pár év kiképzés és teljes jogú tag leszel.

Tulajdonságok:	Elme +1, Érzékelés +1, Intelligencia +1, Mozgékonyosság +1
Aktív képzettségek (tolvajoknak):	Átverés +1, Besurranás +1, Észlelés +1, Etikett (adott klán) +1, Futás +1, Megtévesztés +1, Társalgás +1
Aktív képzettségek (fejvadászoknak):	Álcázás/álruha +1, Észlelés +1, Etikett (adott klán) +1, Fájdalomtűrés +1, Jelbeszéd +1, Kitérés/ugrás +1, Közelharc fegyverek +1, Lopakodás/rejtőzködés +1, Verekedés +1
Ismeretek (tolvajoknak):	Alvilág (adott település) +1, Értékbecslés +1, Helyismeret (választott városnegyed) +1, Pénzügyek +1
Ismeretek (fejvadászoknak):	Fegyverek +3

## Mester (harcművész, bárd)

A mester hosszú éveket fektetett beléd, de most már kezdenek megmutatkozni a jelek, hogy nem hiába és lassan a nyomdokaiba lépsz, leteszed a végső vizsgát és megszűnsz tanulónak lenni, járhatod a saját utad.

### Harcművész:

Tulajdonságok:	Állóképesség +1, Elme +1, Mozgékonyosság +1, Pszi +2
Aktív képzettségek:	Ellenállás +1, Fájdalomtűrés +1, Különleges harcmódor (választott harcművészet) +2, Pyarroni út +1, Slan út +2
Ismeretek:	Harcművészetek +1, Meditációs módszerek +1

### Bárd:

Tulajdonságok:	Érzékelés +1, Intelligencia +1, Karizma +1, Mágia +1
Aktív képzettségek:	Illúzió mágia +2, Művészet (éneklés vagy zenélés) +2, Színészkedés +1, Társalgás +2
Nyelvismeretek:	Választott +1
Ismeretek:	Értékbecslés +1, Hangszerek +1, Pénzügyek +1

## Művész

Tehetséges művész vagy és ha minden jól megy, akkor egész életedben ebből fogsz megélni, csak még gyakorolni kell pár évet.

Tulajdonságok:	Elme +2, Érzékelés +1, Karizma +1
Aktív képzettségek:	Művészet (választott) vagy Ékesszólás +4
Nyelvismeretek:	Választott (nem lehet az anyanyelv) +2, Választott +1
Ismeretek:	Kultúra (választott) +1

## Papnövendék

A mi mindig is erős volt benned, ezért sosem volt kérdés, hogy papnak/paplovagnak netán szerzetesnek állsz, még pár év tanulás és végre felszentelnek. Karakteralkotáskor csupán egyetlen főbb ösvényt vehetsz fel az arkánum mágián túl, a többi korlátozott, kisebb vagy rituális mágia kell legyen!

Tulajdonságok:	Elme +1, Intelligencia +1, Karizma +1, Mágia +1
Aktív képzettségek:	2 választott mágikus képzettség +1, Arkánum mágia +2, Etikett (adott vallás) +1, Írás/olvasás +1, Lélektan +1, Társalgás +2
Nyelvismeretek:	Választott +1
Ismeretek:	Kultúra (választott) +1, Vallás (választott) +3
Előnyök/hátrányok:	Rang (5), Regulák – vallási regulák (-15)

## A különböző vallások módosítói

Vallás	Előnyök	Hátrányok
Szerzetesek	+2 KT ellenállásra, +2 KT manipuláció mágiára, +2 KT emberi szellemek idézésére	-6 KT minden sebző mágiára
Adron	+2 KT ellenvarázslásra, +2 KT az elemi fény varázslatokra	-4 KT nekromanciára
Alborne	+2 KT illúzió mágiára	-2 KT anyag mágiára
Antoh	+2 KT természet mágiára, +2 KT vízi szellemek idézésére	-2 KT manipuláció mágiára, -2 KT emberi szellemek idézésére
Arel	+2 KT természet mágiára, +2 KT szárazföldi szellemek idézésére	-2 KT manipuláció mágiára, -2 KT ellenvarázslásra
Darton	+2 KT nekromanciára, +2 KT emberi szellemek idézésére	-4 KT egészség mágiára
Della	+2 KT anyag mágiára	-2 KT manipuláció mágiára



Dreina	+2 KT manipuláció mágiára, +2 KT emberi szellemek idézésére	-2 KT elemi mágiára, -2 KT természet mágiára
Ellana	+2 KT szexuális mágiára, +2 KT egészség mágiára	-4 KT minden sebző mágiára
Gilron	+2 KT anyag mágiára	-2 KT manipuláció mágiára
Krad	+2 KT emberi szellemek idézésére	-2 KT elemi mágiára
Kyel	+1 KT manipuláció mágiára, +2 KT ellenvarázslásra	-3 KT természet mágiára
Noir	+2 KT illúzió mágiára, +2 KT emberi szellemek idézésére	-2 KT anyag mágiára, -2 KT természet mágiára
Uwel	+1 KT egészség mágiára, +1 KT manipuláció mágiára, +1 KT emberi szellemek idézésére	-3 KT természet mágiára
Dzsah	+2 KT manipuláció mágiára	-1 KT természet mágiára, -1 KT elemi mágiára
Doldzsah	+1 KT természet mágiára, +1 KT manipuláció mágiára	-2 KT elemi mágiára
Galradzsa	+2 KT természet mágiára	-2 KT emberi szellemek idézésére
Morgena	+2 KT félhomályban vagy sötétben varázslásra	-2 KT világosban varázslásra
Sogron	+2 KT elemi tűz mágiára	-2 KT nem tűszellemek idézésére
Tharr	+2 KT vérmágiára, +2 KT manipuláció mágiára	-4 KT egészség mágiára
Narmiraen	+2 KT természet mágiára, +2 KT szárazföldi szellemek idézésére	-4 KT minden sebző mágiára
Tyssa L'imemel	+2 KT sivatagszellemek idézésére	-2 KT nem sivatagszellemek idézésére
Verrion H'Anthall	+1 KT nekromanciára, +2 KT természet mágiára	-3 KT egészség mágiára
Kadal	+2 KT anyag mágiára	-2 KT manipuláció mágiára
Tooma	+2 KT természet mágiára	-2 KT ellenvarázslásra
Domvik	+3 KT egészség mágiára	-3 KT elemi mágiára
Felice	+2 KT természet mágiára	-2 KT minden nem természet mágiára
Orwella	+2 KT átok mágiára, +2 KT vérmágiára	-4 KT egészség mágiára
Ranagol	Nincsenek hátrányai	Nincsenek előnyei
Ranil	+2 KT az elemi fény varázslatokra	-2 KT elemi mágiára, ami nem fény
Leutaril	+2 KT vízelementálok idézésére	-4 KT manipuláció mágiára
Ramkir	+2 KT földelementálok idézésére	-4 KT manipuláció mágiára
Tomatis	+2 KT tűzelementálok idézésére	-4 KT manipuláció mágiára

### Szekta (boszorkánymester, boszorkány)

Egy titkos társaság tanulója vagy, még pár év és eléred a felavatást és onnantól tiéd a világ, hiszen nagyhatalmú mágiahasználó leszel. Karakteralkotáskor csupán egyetlen főbb ösvényt vehetsz fel, a többi korlátozott, kisebb vagy rituális mágia kell legyen!

Tulajdonságok:	Elme +1, Intelligencia +1, Mágia +2
Aktív képzettségek:	3 választott mágikus képzettség +2, Ellenállás +1, Etikett (adott szekta) +1, Írás/olvasás +1
Nyelvismeretek:	Választott +1

### Tűzvarázsló

Az Ordani Rend kivételes képességű tagja vagy, még pár év megfeszített tanulás és a híres tűzvarázslóinak egyike leszel. A Rend a későbbiekben sem oktat további ösvényeket, csupán rituális mágiaikat!

Tulajdonságok:	Intelligencia +1, Mágia +2
Aktív képzettségek:	A tűzmágia magasiskolája +2, Elemi mágia (csak tűz) +2, Etikett (ordani) +1, Idézés/elűzés +2, Írás/olvasás +1
Ismeretek:	A tűz elemi síkjának lényei +2, Helyismeret (Ordan) +1, Kultúra (ordani) +1, Vallás (Sogron) +2
Előnyök/hátrányok:	Rang (5), Regulák – vallási regulák (-15)

### Varázslótanonc

Okos, eszes gyerek voltál és ami a lényeg, benned van a mágia szikrája és van kitartásod, hogy évek tanulása után ezt a rend szolgálatába állítsd.

Tulajdonságok:	Elme +1, Intelligencia +1, Mágia +2, Pszi +1
Aktív képzettségek:	3 választott mágikus képzettség +1, Etikett (adott rend) +1, Írás/olvasás +1, Kyr metódus +1
Nyelvismeretek:	Ósi nyelv (választott) +2, Választott +1
Ismeretek:	Kultúra (választott) +1, Magasmágia +2*

\*: ennek az ismeretnek az ősi nyelv a limitje, így értéke sosem lehet magasabb, mint azé!

### Karakter felépítése

Nos, most, hogy megvan a karakter alapja, ideje felépíteni. A karakterfejlődésnél leírtak szerint felvehetsz további szakértelmeket vagy fejlesztheted a meglévőket. Lehet a tulajdonságokat is fejleszteni, specializációt felvenni, vagy további varázslatot tanulni. Amire figyelned kell: legfeljebb egy tulajdonságod érheti el a faji maximumot, ideértve a szerencsét, a mágiát és a pszit is. Aktív szakértelmeid maximális értéke 5 lehet, nyelvi és ismeret szakértelmeidé 6. Ha egy modul e fölé vinné valamelyiket, akkor az elveszik. Ha nem rendelkezel pszivel és/vagy mágiával nem veheted fel a pszi és/vagy mágia alapú szakértelmeket. De lehetőség van ismeretet felvenni ezekre. Ettől ugyan továbbra sem tudod alkalmazni mondjuk az elemi mágiát, de felismerheted és nyilatkozhatsz a hatásairól. Nem, nem tudsz beavatási szintet venni, vagy hátrányt leadni. Viszont

érdeemes észben tartanod, hogy kellene fog még további KAP: pénzre, életvitelre és kapcsolatokra. Minden KAP után 6 ezüstről gazdálkodhatsz. Legfeljebb 100 KAP-ot költhetsz erre. Amennyiben ez az összeg is kevés, felveheted az adósság hátrányt. Az el nem költött pénz tizedét megkapod induló pénzként. Az életvitel csak akkor számít, ha nem hontalan kalandorokkal kíván a csapat játszani, kik minden nap máshol hajtják álomra fejüket. Több havi életvitelt is ki lehet fizetni előre, ha ez lejárt, akkor kénytelen leszel minden hónapban előteremteni a megadott összeget. Ha van vagyony/birtok előnyöd, akkor minden szintje plusz 1 kockát ad az induló pénzhez.

Életvitel	Havi költség	Induló pénz
Nincs (nomádok, kalandorok)	–	K6e
Nyomor (banditák, kóborlók, lecsúszottak)	30r	2K6e
Szegény (parasztok, szolgák, szegénynegyedben élők)	150r	3K6e
Polgári (katonák, mesteremberek, hivatalnokok, kereskedők)	6e	18+3K6e
Tehetős (követek, jómódú utazók), ló nélkül/lóval	15e/19e	36+3K6e
Nemesi (nemesek, papok, klánok/céhek/rendek vezetői)	3a	2K6a
Főnemesi (uralkodók, főnemesek, főpapok, kalmárfejedelmek)	50a	11+3K6a

- Nincs: teljesen ingyen van, cserébe mindenért fizetned kell.
- Nyomor: a vadonban, az utcán, netán a csatornában élsz, azt eszed, amit levadászol vagy amit kéregetéssel beszerzel. Ruháid tele vannak foltokkal és nem emlékszel mikor voltak utoljára kimosva és nem elázva. Minden vagyonod befér egy batyuba és általában ezen alszol, nehogy ellopják.
- Szegény: egy olcsó, lerobbant ház vagy egy parasztház van a fejed felett, magadra főzöl és többnyire önellátó vagy, szolgáltatással vagy cserével szerzed be a szükséges alapvető dolgokat.
- Polgári: rendes ház egy biztonságos környéken – legalábbis jár erre őrző –, ugyan még mindig magadról kell gondoskodnod, de legalább megválogathatod, hogy mit vegyél meg és nem okozhat gondot egy vendég fogadása sem. A másik lehetőség, egy szerény szállás egy fogadóban, mint apró szoba a konyha mellett vagy a lépcső alatt, vagy karavánszerájban, ahol van egy kis sátrud, egy láda a dolgaidnak és minden nap kapsz egy hideg, de laktató ebédet.
- Tehetős: fogadóban töltöd a napjaidat, saját szobában, napi három étkezéssel, minden héten lehetőséged van fürdeni, a ruháidat és a szobádat is rendszeresen takarítják. Ha van lovad, neki is ugyanezeket biztosítják az istállóban.
- Nemesi: egy kúriában vagy egy előkelő házban élsz, azért fizeted a szolgálókat, hogy elintézzék a csip-csup ügyeket és azzal foglalkozz, amivel valóban akarsz.
- Főnemesi: kastély, luxus és pompa, csak képzelj el, csak képzelj el!

Életvitel variációk, mert nem mindenki lakik ugyanolyan környéken:

- Kimondottan biztonságos (+20%): a szomszédságot örök védik, körbe van kerítve, netán a negyedbe csak őrség által ellenőrzött kapun keresztül lehet bejutni. Bármi is a helyzet, megfizeted, hogy a terület biztonságosabb, mint az átlag.
- Nehezen megközelíthető (+10%): egy eldugott vagy nehezen megközelíthető helyen laksz, mindenkinek háromszor el kell magyaráznod, hogy talál oda. Rajtad kívül mindenki -2 KT-t kap a lopakodás/rejtőzködés dobásaira a közelben.
- Szűkös (-10%): az odú – mert lakásnak csak a bérbeadó hívja – akkora, hogy éppen csak elférsz benne, felejtés el bármiféle hobbit vagy munkát, amihez hely kell, és még egy törpe gyereket sem tudsz vendégül látni.
- Veszélyes (-20%): rendszeresen tűnnek el emberek a környékről, ki tudja mely isten oltárán végzi a vérük. Őrség csak szökőévente egyszer jár erre, az utcákat bandák uralják, de legalább olcsó és az emberek is átnéznek rajtad, csak semmi értékes cuccot ne villants meg.
- Melléképület (+1 ezüst): a lakáshoz tartozik egy nagyobb melléképület, amit használhatsz raktárnak, istállónak, berendezhetsz műhelynek, műteremnek, vagy bármiféle munkát elvégezhetesz benne, amihez nagy hely szükségeltetik. Amíg nem vagy hangos, nem nyitasz boltot és nem adják a kilincset az emberek egymásnak, a tulajd nem érdeklődik művelésedben.

Ha a mesélő úgy dönt, lehetséges egy életvitelt csapatszinten megvásárolni, ekkor minden beköltöző után 20%-kal drágul az életvitel, de a csapatnak csak egyet kell fizetnie. Ez a jó hír, a rossz, hogy elég egy embert követni, hogy az egész csapatra ráterheljenek, továbbá elég nehéz megoldani a privát életet.

Vehetsz még fel kapcsolatokat, maximum annyit, amennyi a karizma tulajdonságod értéke és kapcsolatonként legfeljebb 7 KAP-ot költhetsz el a lojalitás és befolyás értékek között.

Érték	Befolyás	Lojalitás
1	Semmi, de ért valamihez	Csak üzlet, bírnok sem kell egymást
2	1-2 barát és ért valamihez	Visszatérő, rendszeres üzleti kapcsolat
3	Van pár barátja	Ismerős, barátoknak nem nevezned, de apróbb szívesség befér
4	Sok embert ismer a szomszédságban (kereskedő, városőr, fogadós)	Barát vagy nagyfokú kölcsönös tisztelet, nagyobb szívességek is szóba jönnek
5	Sok embert ismer és maga is bír némi befolyással (pap(nő), mesterember, városi hivatalnok, a kurvákat futtató madám)	Fedezitek egymás hátát, az életed is rábízod
6	Hatalommal rendelkező ember (városi tanács tagja, báró(nő), a helyi templomot vezető pap(nő), a tolvajcéh feje, elismert mester)	Tűzön-vízen át a másikkért, nem lehet akadály semmi
7	Nagyhatalmú egyén (kormányzó, kikötőmester, kereskedőklán feje, gróf(nő), valamely mágikus társaság feje, magiszter)	

8	Országos hatalmú egyén (a királyi család tagja, az egyház egy híres tagja, gazdag bankár, egy tartományt igazgató örgróf(nő), a lovagrend feje)	
9	Majdnem teljhatalmú egyén (herceg(nő), főpap(nő), inkvizítor, a királyi tanács tagja, udvari varázsló)	
10	Teljhatalmú egyén (király(nő), főinkvizítor, egy isten kiválasztottja, a papi szék egy tagja, a varázslótanács egy tagja)	

### Végső simítások

Ha pszi használóval indulsz, pszi+pszionikus képzettségek értéke számú diszciplínával rendelkez, ha nem vettél fel pszionikus képzettséget, akkor egyet sem ismersz. Ha mágiahasználó vagy, akkor mágia+mágikus képzettségek értéke varázslatot ismersz, ha nem vettél fel mágikus képzettséget, akkor egyet sem ismersz. Ha varázslótanonc vagy, értesz a mágia törvényeihez, szinte bármit tudsz varázsolni. Minden megtanult rituális képzettség ad egy rituálét, amit ismersz. Kész a karakter, már csak némi számszerűsítés van hátra és játszatsz is. Az alábbi táblázatból kiszámolt értékeket vezesd fel a karakterlapra.

Származtatott értékek
KÉ: mozgékonyosság+érzékelés
ÉP: 8+egészség
FP: 4+állóképesség+elme+fájdalomtűrés
Nyugalom: karizma+elme
Emlékezet: intelligencia+elme
Szándék felmérés: intelligencia+karizma
Teherbírás: cipelni erő×10, megemelni erő×30 kg
Ugrási távolság: mozgékonyosság×1,5 méter
Mozgás: 6+mozgékonyosság

### Karakterfejlődés

A karakterek kalandozásaik során KAP jutalmat kapnak, amiből fejlődhetnek. Nagyjából 8 óra játékonként javasolt 2-4 KAP osztása. A kaland végén e mellé további extrákat is lehet osztani a következő táblázat iránymutatása szerint.

Szituáció	KAP
Legveszélyesebb ellenfél	KT/6
Kétszeres harci túlerő	1
Harc több vadállattal	1
Harc több idézett lényvel	1
Gyors/hatékony megoldás egy problémára	1
Találkozás egy nagy hatalmú szervezettel/emberrel (például belefutni egy iker fejjavadászba vagy véletlenül beleköpní az inkvizíció munkájába)	1
Extra profitra szert tenni	1
Valakit kihúzni a pácból	1
A karakter teljesített egy személyes célt	2

Aztán ha a mesélő úgy gondolja, hogy hősiesebbre veszi a mesét és/vagy gyorsabb fejlődést akar, akkor oszthat többet. Azt ne feledje, hogy adhat pénzt, kapcsolatokat, hasznos tárgyakat is KAP mellett vagy épp helyett.

Mindenesetre a karakterek az alábbi táblázatban leírtak szerint költhetik el a KAP-okat. Az adott dolog akkor fejlődik, amikor mindkét feltétel teljesült, vagyis a karakter beletett elég KAP-ot és a tanulási idő is letelt. Javasolt a folyamatos fejlődés, vagyis a játékosok mindig költsék el a KAP-okat, ide is, oda is, tegyenek 1-2-öt és ne tartalékolják, hogy egyben fizessenek ki valamit, hogy aztán heteket várjanak tanulásra. Az egyetlen dolog, amit így azonnal meg lehet szerezni, az a hátrány leadása, minden máséhoz idő kell.

Fejlődés	KAP igény	Tanulási idő
Tulajdonság	Új érték×5	Új érték hét
Aktív szakértelem	Új érték×2	1-4: új érték×4 nap
Nyelvi szakértelem	Új érték	5-8: új érték hét
Ismeret szakértelem	Új érték	9-13: új érték×2 hét
Szakértelem csoport	Új érték×7	A fenti háromszorosa
Specializáció	7	1 hónap
Új formula/diszciplína megtanulása	2	1 hét
Beavatási szint	10+(érték×3)	Új érték hónap
Hátrány leadása	Érték×2	-

### Kompenzáció

A rendszer egyetlen hátránya így, hogy mivel nincs szintlépés és tapasztalati pont, ezért a később beszálló karakterek vagy le lesznek maradva a partitól, vagy a mesélő megengedi nekik, hogy hasonló mennyiségű KAP értékből dolgozzák ki, mint a parti. Egyik megoldás sem az igazi, ha az új karakter állandó hátrányban van, az neki fogja bántani a csőrét, ha felzárkózik a régiekhez, az meg a régieknek, hiszen ők megdolgoztak, hogy eljussanak erre a szintre. Erre való a kompenzációs KAP, az új karakter minden KAP osztáskor kap +1-3 kompenzációs KAP-ot, hiszen tanul a régiektől, látja a fogásokat és így gyorsabban fejlődik. 30 különbséggel javasolt a +1, 30 fölött a +2 és 60 fölött a +3 KAP.

# Felszerelés

Itt találhatóak a felszerelési tárgyak és szolgáltatások az erioni piaci árakat alapul véve. Más tájakon, a kínálat és kereslet alakítja az árakat fel vagy éppen le. 1 mithrill = 100 arany. 1 arany = 10 ezüst. 1 ezüst = 100 réz.

Állatok	Ár
Borjú	5e
Csibe (10 db)	3r
Disznó	3e
Juh	3e
Kacsa	21r
Kecske	120r
Kutya, harci	8e
Kutya, házőrző	80r
Kutya, szánhúzó	2e
Kutya, vadász	2e
Liba	31r
Ló, igás	16e
Ló, könnyű, harci	4a
Ló, nehéz harci	8a
Ló, póni	16e
Ló, predoci telivér	10a
Ló, utazó	2a
Ló, yllinori félvér	6a
Ló, yllinori mén	8a
Macska	5r
Nyúl	36r
Ökör	12e
Őszvér	8e
Pulyka	45r
Sólyom, vadász	13e
Szamar	7e
Tehén	9e
Teve	1a
Tyúk	18r
Lovaglás	Ár
Abrakos tarisznya	60r
Gyepelő, kantár, zabla	150r
Iga/járom	80r
Kötőfék	3r
Lópokróc	120r
Nyereg, harci	5e
Nyereg, málhás	2e
Nyereg, női	5e
Nyereg, utazó	150r
Nyeregtáska	1e
Patkolás	1e
Járművek	Ár
Harciszekér, kétkerekű	15a
Harciszekér, négykerekű	45a
Hintó	70a
Hordszék/riksa	1a
Kocsi	12a
Kordé/taliga	3e
Kutyaszán	8e
Lovasszán	5a
Szekér kerék	2e
Szekér szerszám	6e
Társzekér	13a
Utazószekér, kétkerekű	5a
Utazószekér, négykerekű	15a

Hajózás	Ár
Asztrolábium	375e
Bárka	40a
Csónak	3a
Drakkar/gálya	300a
Étkezés, fedélzeten, naponta	12r
Étkezés, kabinban, naponta	25r
Evező	10r
Függőágy, fedélközben, naponta	3r
Függőágy, kabinban, naponta	12r
Galeasz	800a
Galleon	1.800a
Hajókötél (1 m)	1e
Horgony, kicsi	150r
Horgony, nagy	18e
Iránytű	125e
Karavella	250a
Kenu	5a
Komp	10r
Látcső	1a
Révész	20r
Révkalauz	1e
Vitorla (1×1 m)	2e
Ingatlan	Ár
Telek, negyed/környék (1×1 m)	
Gettó	25r
Szegény	50r
Polgári	115r
Nemesi	185r
Főnemesi	265r
Havi bérleti díj	A fenti 2%-a
Építkezés költsége (1×1 m)	
Parasztház	25r
Gazdasági épület	10r
Polgári ház	85r
Üzlethelyiség/műhely	45r
Nemesi udvarház	2a
Gazdasági épület	50r
Fal, fa	115r
Fal, kő	215r
Kastély	4a
Vár	6a
Ruházkodás	Ár
Ágyékkötő	6r
Alsónemű	20r
Bekecs/kabát/zeke	2e
Bocskor	6r
Cipő	80r
Csizma, gyalogos	1e
Csizma, lovagló	3e
Csuklya	8r
Derékszíj/öv	25r
Dreggis	2a
Emáme	16r
Gatya/nadrág	40r

Harisnya	32r
Incogno	1e
Ing, nemesi	2e
Ing, paraszti	30r
Jégeralsó	32r
Kaftán	5e
Kalap	150r
Kapca	4r
Kendő	17r
Kesztyű	1e
Köntös	3e
Köpeny, nemesi	3e
Köpeny, prém	5a
Köpeny, selyem	2a
Köpeny, szövet	1e
Mellény	60r
Pantalló	150r
Papucs	20r
Ruha, női	70r
Ruha, női, abroncsos	3e-
Sapka	5r
Saru/szandál	13r
Szoknya	40r
Tunika/tóga	1e
<b>Szállás és étkezés</b>	<b>Ár</b>
Étkezés	
Szegényes	3r
Hideg	9r
Meleg	12r
Bőséges	36r
Vacsora/reggeli	A fenti 30%-a
Fürdő	3r
Inas, naponta	7r
Istálló, naponta	6r
Istálló, naponta, abrakkal	14r
Mosónő	3r
Szállás, naponta	
Alvás az ivóban	2r
Közös háló, szalmazsák	6r
Közös háló, matrac	10r
Szoba, kétágyas	20r
Szoba, egyágyas	30r
Lakosztály	1e
Külön házban	4e
Takarítás	3r
<b>Élelmiszer</b>	<b>Ár</b>
1 heti utazó adag	1e
Bor, olcsó (0,5 l)	8r
Bor, átlagos (0,5 l)	10r
Bor, minőségi (0,5 l)	12r
Cipó/lepény (0,5 kg)	9r
Cukor (1 kg)	32r
Fűszerek, közönséges (5 g)	2r
Fűszerek, ritka (5 g)	7r
Fűszerek, különleges (5 g)	2e
Gabona (1 kg)	7r
Gyümölcs (1 kg)	5r
Hal, friss (1 kg)	16r
Hal, szárított (1 kg)	20r
Hús, friss (1 kg)	12r
Hús, füstölt (1 kg)	14r

Hús, szárított (1 kg)	16r
Likőr (0,1 l)	24r
Liszt (1 kg)	10r
Méz (0,1 kg)	26r
Pálinka (1 l)	12r
Predoci óbor, 1 fürtös (1 l)	20r
Predoci óbor, 2 fürtös (1 l)	50r
Predoci óbor, 3 fürtös (1 l)	1e
Predoci óbor, 4 fürtös (1 l)	1a
Predoci óbor, 5 fürtös (1 l)	5a
Sajt (1 kg)	12r
Só (1 kg)	30r
Sör, olcsó (1 l)	3r
Sör, átlagos (1 l)	4r
Sör, minőségi (1 l)	6r
Sör, mézből (1 l)	8r
Tea (0,1 kg)	240r
Tej, kecske (1 l)	3r
Tej, tehén (1 l)	6r
Tojás (10 db)	3r
Vaj (1 kg)	9r
Zöldség (1 kg)	4r
<b>Főzés és étkezés</b>	<b>Ár</b>
Bogrács, vas	3e
Csésze, agyag (0,1 l)	6r
Csésze, fa (0,1 l)	4r
Csésze, ón (0,1 l)	12r
Háromlábú állvány, vas	125r
Kanál/villa, fa	9r
Kanál/villa, ón	50r
Kancsó, agyag (2 l)	87r
Kancsó, fa (2 l)	37r
Korsó, agyag (0,5 l)	25r
Korsó, fa (0,5 l)	20r
Korsó, ón (0,5 l)	50r
Kupa/serleg, agyag (0,25 l)	12r
Kupa/serleg, fa (0,25 l)	8r
Kupa/serleg, réz (0,25 l)	37r
Kupa/serleg, üveg (0,25 l)	6e
Lábas, kicsi, agyag (0,5 l)	37r
Lábas, közepes, agyag (1 l)	50r
Lábas, nagy, agyag (2 l)	75r
Merőkanál, réz	50r
Serpenyő, kicsi, réz	62r
Serpenyő, közepes, réz	1e
Serpenyő, nagy, réz	150r
Tál, agyag	25r
Tál, fa	15r
Tál, felszolgáláshoz, agyag	75r
Tál, ón	75r
Tál, réz	50r
Tányér, agyag	12r
Tányér, fa	7r
Tányér, ón	25r
<b>Fazekas portékák</b>	<b>Ár</b>
Agyagedény, kicsi (0,5 l)	37r
Agyagedény, közepes (1 l)	62r
Agyagedény, nagy (4 l)	1e
Amfóra, kicsi (25 l)	14e
Amfóra, közepes (35 l)	18e
Amfóra, nagy (55 l)	28e

Éjjeliedény	75r
Lavór, kicsi (2 l)	75r
Lavór, nagy (4 l)	87r
Mozsár	75r
Palack, parafa dugóval (2 l)	87r
Pipa	25r
Váza	50r
<b>Féműves portékák</b>	<b>Ár</b>
Csengő, réz	37r
Kulcs	25r
Lánc (1 m)	1e
Mászóvas	135r
Mérleg és súlyok	18e
Napóra, bronz	28e
Síp, réz	41r
Vadászcsapda, kisállathoz	175r
Vadászcsapda, nagyvadhoz	5e
Zár, apró	11e
Zár, kicsi	562r
Zár, közepes	375r
Zár, nagy	250r
<b>Üveges portékák</b>	<b>Ár</b>
Demizson, kicsi (5 l)	450r
Demizson, nagy (10 l)	9e
Fiola/kémcső	50r
Lombik	75r
Palack, kicsi (1 l)	75r
Palack, közepes (2 l)	125r
Palack, nagy (4 l)	325r
Üvegtábla, átlátszó (0,5×0,5 m)	12e
Üvegtábla, füstös (0,5×0,5 m)	420r
Üveggyöngy (12 db)	125r
<b>Alkímista portékák</b>	<b>Ár</b>
Bűzokádó	150r
Festék, festéshez (0,5 l)	3e
Füstokádó	2e
Festék, ruhához, barna (0,5 l)	375r
Festék, ruhához, bíbor (0,5 l)	417r
Festék, ruhához, fekete (0,5 l)	750r
Festék, ruhához, indigókéék (0,5 l)	11e
Festék, ruhához, okkersárga (0,5 l)	625r
Festék, ruhához, vörös (0,5 l)	358r
Festék, ruhához, zöld (0,5 l)	5e
Ragasztó (0,5 l)	3e
Sav, erős (10 ml)	125r
Sav, gyenge (10 ml)	25r
Szikracső	375r
Tinta, barna (0,1 l)	20r
Tinta, fekete (0,1 l)	22r
Tinta, kék (0,1 l)	25r
Tinta, vörös (0,1 l)	30r
<b>Ékszerész portékák</b>	<b>Ár</b>
Rézből	
Bross/fibula/medál/hajcsat	29r
Fülbevaló	51r
Gyűrű	37r
Hajpánt/homlokpánt/tiara	595r
Karkötő/karlánc/bokalánc	87r
Karpánt	203r

Nyaklánc	182r
Ezüstből	A fenti ×5
Aranyból	A fenti ×50
Gravírozás/vésés díszítés	A fenti ×2
Drágakő/igazgyöngy díszítés	További 5a-
<b>Bútor</b>	<b>Ár</b>
Ágykeret, baldachinos	25e
Ágykeret, egyszemélyes	6e
Ágykeret, kétszemélyes	10e
Ágykeret, kicsi	450r
Asztal, kicsi (2 fő)	3e
Asztal, közepes (4 fő)	450r
Asztal, nagy (6 fő)	6e
Matrac, szénával tömött	80r
Matrac, tollal tömött	380r
Pad	225r
Pamlag/kanapé/dívány	6e
Paplan	225r
Párna/vánkos	12r
Polc (0,5 m)	40r
Szék, fa	150r
Szék, kárpitozott	6e
Szekrény (2×1 m)	9e
Takaró/pléd	80r
Zsámoly	80r
<b>Hordozható készletek</b>	<b>Ár</b>
Alkímista	3a
Asztalos	9e
Bőrműves	3e
Fafaragó	6e
Festő	1a
Főző	6e
Írnoki	4e
Kódexdíszítő	5a
Páncéljavító	9e
Orvosi	7e
Szabász	3e
Zárnyitó	5e
<b>Hangszer</b>	<b>Ár</b>
Cimbalom	3a
Dob	3e
Dobverő, csont	12r
Fanfár	150r
Fúvós	4e
Harang	250r
Hárfa, kicsi	525r
Hárfa, nagy	3750r
Húros	8e
Kürt	6e
<b>Szerszám</b>	<b>Ár</b>
Ár	36r
Ásó	120r
Balta	2e
Ekevas	270r
Fejsze	320r
Feszítővas	120r
Fújtató	79r
Fűrő	2e
Fűrész	160r

Gereblye	80r
Hordozható üllő	16e
Kalapács	2e
Kalapács, kétkezes	8e
Kalapács, kovács	320r
Kampó	60r
Kapa	80r
Kasza	2e
Kefe	12r
Sarló	140r
Seprű	28r
Szög	4r
Tű, csont (12 db)	15r
Tű, fém	8r
Vasvilla	2e
Véső	160r
Vödör	5r
Zsanér	40r
<b>Szolgáltatás</b>	<b>Ár</b>
Bankházi kölcsön	
5-100 arany 1 évre, havonta	9-11%
100- arany 5 évre, évente	22-25%
Bába, óránként	3r
Borbély	3r
Cipész	4r
Fáklyahordozó, óránként	2r
Herbalista (0,1 kg gyógynövény)	
Mindennapi	12r
Gyakori	24r
Ritka	48r
Nagyon ritka	240r
Hordszék, óránként	12r
Írnok	5r
Ispotály, naponta	18r
Jogtudor	1e
Kengyelfutó	60r
Kirurgus	36r
Küldönc	10r
Orvos	1e
Postakocsi, naponta	60r-1e
Riksa, óránként	3r
Szabó	10r
Színház	3r-1e
Testőr, naponta	1e
Városkalauz, óránként	6r
Zenész, óránként	4r
<b>Mágikus szolgáltatás</b>	<b>Ár</b>
Egészség kezelés	
Betegség/mérgezés	1e×E
Gyógyítás/stabilizálás	1e×E×E
Test/elme helyreállítása	1a×E×E
Elementál idézése őrzésre/testőrnek	1a×E
Varázkör felrajzolása	
Védő varázkör	6a×E
Kirekesztő varázkör	12a×E
<b>Kicsapongás</b>	<b>Ár</b>
Alidari nő	10.000a
Hímszajha	5e
Utcai szajha	25r-1e
Örömlány	1-3e

Kurtizán	5e-
Lótusz leányai	1a
<b>Rabszolga</b>	<b>Ár</b>
Betanított	5a
Képzetlen férfi	2a
Képzetlen nő	17e
Mesterséghez értő	8a
Különleges, egzotikus kinézet	+3a-
<b>Fegyverhez</b>	<b>Ár</b>
Fenőkő	4r
Húr, íjához	25r
Húr, könnyű és kahrei nyílpuskához	37r
Húr, közepes és nehéz nyílpuskához	125r
Íjtartó tok	2e
Kardhüvely, díszes	6e
Kardhüvely, közönséges	2e
Kő parittyához (15 db)	30r
Lőpor (0,1 kg)	1a
Nyílpuska felhúzó, kecskeláb	312r
Nyílpuska felhúzó, öv és kampó	125r
Nyílpuska lövedék	21r
Nyílvessző	15r
Nyílvessző hegy	7r
Tegez, kicsi (15 db)	1e
Tegez, nagy (30 db)	150r
Tórhüvely	1e
<b>Szépségápolás</b>	<b>Ár</b>
Borotva	75r
Fésű, csont	25r
Fésű, fém	1e
Hajfesték, fekete	184r
Hajfesték, vörös	244r
Hajkefe	37r
Illatszer, ámbra (50 ml)	37e
Illatszer, fahéj (50 ml)	13e
Illatszer, kámför (50 g)	11e
Illatszer, mirha (50 ml)	31e
Illatszer, mirtusz (50 ml)	6e
Illatszer, rózsa (50 ml)	5e
Illatszer, tömjén (50 g)	14e
Parfüm, drága (50 ml)	25e
Parfüm, olcsó (50 ml)	209r
Pirosító (50 g)	130r
Rúzs (50 g)	145r
Szappan (50 g)	84r
Szemfesték (50 g)	292r
Tükör, bronz	150r
Tükör, egészalakos	7a
Tükör, ezüstözött	250r
<b>Varázstárgy</b>	<b>Ár</b>
Amulett +1 KT	1a
Amulett +2 KT	2a
Amulett +3 KT	4a
Amulett +4 KT	8a
Bájital 1E	1e
Bájital 2E	2e
Bájital 3E	3e
Bájital 4E	5e
Bájital 5E	8e

Bájjital 6E	13e
Bájjital 7E	21e
Bájjital 8E	34e
Fétis +1 KT	15r
Fétis +2 KT	30r
Fétis +3 KT	60r
Fétis +4 KT	120r
Talizmán	5e×E
<b>Esküvő</b>	<b>Ár</b>
Egyszerű szertartás	15r
Lakodalom	2a
Nemesi esküvő	25a
Főúri mennyegző	350a
Királyi nász	1.000a-
<b>Temetés</b>	<b>Ár</b>
Egyszerű szertartás (pap)	13r
Kisebb temetés (pap, fejfa, harang)	40r
Nemesi sírba tétel	5a
Mumifikálás	50a
Síremlék, családi sírbolt	25a
Főnemesi gyászszertartás	150a
Királyi végtisztesség	500a
<b>Egyéb</b>	<b>Ár</b>
Erszény, bőr (0,5 kg)	112r
Erszény, selyem (0,5 kg)	750r
Fáklya, kicsi (0,3 m, 30 perc)	3r
Fáklya, nagy (1,2 m, 2 óra)	12r
Gomb, csont (4 db)	9r
Gyertya, faggyú (30 perc)	3r
Gyertya, méhviasz (30 perc)	3e
Gyertyatartó, agyag	6r
Gyertyatartó, vas	50r
Halászháló (1,5×1,5 m)	6e
Hálózsák	375r
Hátizsák, kicsi (10 kg)	90r
Hátizsák, nagy (30 kg)	120r
Hordó, kicsi (30 l)	2e
Hordó, nagy (90 l)	4e
Horgászhorog, csont (12 db)	15r
Horgászhorog, fém	8r
Horgászsinór (1 m)	12r
Író toll, fa/toll	20r

Író toll, fém	50r
Jóskártya	5e
Kenderkötél (1 m)	25r
Kocka, csont (6 db)	62r
Kosár	25r
Kova és acél	5r
Könyv (30 oldal)	25e
Könyvcsat és zár	5e
Kötszer orvosláshoz (0,1×1 m)	12r
Kréta	3r
Kulacs (1,5 l)	14r
Láda, kicsi (0,3×0,3×0,3 m)	3e
Láda, nagy (0,3×0,3×1,2 m)	6e
Lámpás, fém	150r
Lámpás, üveg	3e
Létra	25r
Olaj, lámpásba (16 óra)	8r
Övtáska	70r
Papír (1 ív)	80r
Pecsétnyomó, címeres	15e
Pecsétnyomó, normál	125r
Pecsétviasz	10r
Pergamen (1 ív)	60r
Prém (1×1 m)	6e
Sátor, kicsi (2 fő)	5e
Sátor, legényiségi (12 fő)	3a
Sátor, nagy (4 fő)	1a
Szőrme, kicsi	375r
Szőrme, nagy	10e
Szövet, gyapjú (1×1 m)	160r
Szövet, len (1×1 m)	30r
Szövet, pamut (1×1 m)	50r
Szövet, selyem (1×1 m)	8e
Tapló	2r
Tarisznya	40r
Tekercs (0,3×1 m)	250r
Tintatartó, agyag (0,3 l)	50r
Tintatartó, réz (0,3 l)	150r
Tintatartó, üveg (0,3 l)	375r
Tömlő (3 l)	30r
Vászon, festéshez (1×1 m)	125r
Vászon, viaszolt (1×1 m)	55r
Zsák, kicsi (10 kg)	6r
Zsák, közepes (20 kg)	12r
Zsák, nagy (30 kg)	25r

- A bűzokádó egy kis agyagedény, kinyitása után percekig dögletes szagot áraszt, tökéletes nyomkereső kutyák ellen.
- A füstokádó meggyújtása után, 2 perc alatt füsttel áraszt el egy 10m sugarú területet, korlátozza a látást és nehezíti a légzést.
- A szikracsovét gyorsan végig kell húzni egy érdes felületen, így begyullad, szikrákat köpköd 2 percig, ez sebzést nem okoz, használható tapló vagy pipa meggyújtására, de elterelésnek is jó vagy messziről lehet vele jelezni, főleg sötétben.

## Életvitel és jövedelmek

Életvitel	Havi költség
Nyomor (banditák, kóborlók, lecsúszottak)	30r
Szegény (parasztok, szolgák, szegénynegyedben élők)	150r
Polgári (katonák, mesteremberek, hivatalnokok, kereskedők)	6e
Tehetős (követek, jómódú utazók), ló nélkül/lóval	15e/19e
Nemesi (nemesek, papok, klánok/céhek/rendek vezetői)	3a
Főnemesi (uralkodók, főnemesek, főpapok, kalmárfejedelmek)	50a

Társadalmi helyzet	Havi jövedelem		
	Szerény	Normál	Tehetős
Napszámos, kocsis, hordár, ápoló	50r	80r	120r



Építőmunkás	1e	150r	225r
Szolgáló, paraszt, inas	150r	2e	3e
Íjász, piaci árus, mesterlegény	3e	4e	6e
Mester, hivatalnok, falunagy	7e	1a	15e
Közkatona, kovács	8e	12e	18e
Tiszt, kereskedő, tisztviselő	14e	2a	3a
Kisnemes, orvos, pap, szolgabíró	35e	5a	75e
Nemes, lovag, nagykereskedő	6a	10a	15a
Klán/rendfőnök, céhmester	32a	48a	72a
Főnemes, főpap	50a	70a	105a
Uralkodó	560a-	800a-	1.200a-

E mellé még egyéb juttatás is járhat, főleg a szegényebbeknek, a munkásoknak, napszámosoknak étkezés és szállás, míg az íjászoknak és katonáknak ruházat, időnként fegyverzet is.

## Fegyverek

A fegyverek tulajdonságai röviden:

- **Sebzés:** ez az érték adódik hozzá az erőhöz, tehát egy 3-as erejű karakter, hosszú karddal, alapesetben 6 FP-t sebez.
- **Átütés:** a fegyver ennyivel csökkenti a vért páncél értékét. Ha ezzel a páncél érték 1 alá csökken, a vért nem számít a sérülés ellenállásnál.
- **Típus:** ez határozza meg, hogy az adott fegyver forgatásához milyen képzettség szükséges. A puszta kéz, a vasököl, a garott és az alkalmi fegyverek verekedéssel használhatók, míg azok a különleges fegyverek, ahol ilyen nem szerepel, csak az adott fegyverre felvett különleges harcmodorral.
- **Méret:** a fegyver mérete. Ha valaki nagyobb méretű fegyver ellen harcol, akkor méretkülönbség×2 KT levonás jár minden közelharcos támadás dobására. Ahol a méret ki van húzva, azokkal a fegyverekkel nem lehet érdemileg közelharcolni.

Fegyver	Sebzés	Átütés	Típus	Méret	Ár
Pusztakéz	0	0	–	0	–
Vasököl	1	0	–	0	1e
Kés	1	0	Szúró	0	50r
Tőr	1	1	Szúró	0	1e
Rövid kard	2	2	Szúró	1	1a
Rapír	2	3	Szúró	1	2a
Hosszú kard	3	2	Vágó	1	15e
Csatabárd	3	2	Vágó	1	9e
Másfélkezes kard/lovagkard	4	2	Vágó	2	3a
Kétkezes kard	5	4	Vágó	2	5a
Kétkezes csatabárd	5	4	Vágó	2	3a
Rövid bot/tonfa	2	2	Zúzó	1	3e
Hosszú bot	3	1	Zúzó	2	5e
Harci kalapács	2	5	Zúzó	1	8e
Buzogány	2	5	Zúzó	1	5e
Kétkezes buzogány/kalapács	4	7	Zúzó	2	12e
Alabárd	4	3	Szál	2	3a
Lándzsa/szigony/dipada	3	2	Szál	2	3e
Kopja/pika	4	7	Szál	3	1a
Rövid íj	1	2	Lő	–	4e
Hosszú íj	2	4	Lő	–	1a
Visszacsapó íj	3	6	Lő	–	5a
Könnyű nyílpuska	5	3	Lő	–	15e
Közepes nyílpuska	7	7	Lő	–	18e
Nehéz nyílpuska	10	10	Lő	–	26e
Slan csillag	0	1	Hajító	0	40r
Dobókés	1	1	Hajító	0	150r
Dobóbalta	2	2	Hajító	1	1e
Dobólándzsa	2	3	Hajító	1	5e
<b>Különleges fegyverek</b>					
Harcművészet	1	0	–	1	–
Ostor/korbács	1	0	–	1	1e
Lasszó	–	0	–	–	80r
Garott	4	0	–	–	1e
Szurony nyílpuskára	2	1	–	1	2e
Hárítótőr	1	0	Szúró	1	2e
Ramiera	2	2	Szúró	0	1a
Dzsenn szablya*	4	4	Vágó	1	60a

Fejvadászkard/Pugoss*	3	1	Vágó	1	2a
Slan tőr/Sequor*	2	2	Vágó	1	1a
Nisen kard/Lagoss/Hiequar*	3	3	Vágó	0	4a
Slan kard/Mara-sequor*	3	4	Vágó	1	9a
Láncos buzogány	3	3	–	2	9e
Két vagy három részes bot	4	2	–	2	8e
Bola	2	2	–	0	40r
Dobóháló	–	0	Hajító	0	3e
Parittyá	2	1	–	–	30r
Fúvócső	1	0	–	–	6e
Elf íj*	3	5	Lő	–	60a
Kahrei nyílpuska*	5	5	Lő	–	40a
<b>Alkalmi fegyverek</b>					
Korsó	1	0	–	0	–
Szék	2	0	–	1	–
Evőeszköz	1	0	–	0	–
Konyhai edény	1	1	–	1	–
Lánc vagy súlyosabb kötél	1	1	–	2	–
Kis szerszám (kalapács, véső)	1	2	–	0	–
Nagy szerszám (ásó, vasvilla)	2	0	–	2	–

\*: mestermunkának minősül, ezért nem lehet rajta további módosítást eszközölni.

### Fegyverekre vonatkozó különleges szabályok

- A nyílpuskák és a fúvócső sebzésébe nem jön bele az erő.
- Másfélkezes kard/lovagkard: 4-es erőtlől kezdve egy kézben is forgatható, ez alatt két kezestnek minősül.
- Garott: kizárólag meglepetésből használható.
- Dobóháló: sikeres találatnál nincs sebzés, ellenben az elért sikerek ellen kell egy erő vagy mozgékonyaság (amelyik nagyobb) dobássorozatot tenni a kiszabaduláshoz, amíg ez nem sikerül, tehetetlenül vergődik a földön.
- Bola: sebzés helyett eldobható úgy is, hogy a célpont lábára tekeredjen és megbénítsa, ekkor a fentebbi dobóháló szabályai érvényesek.
- Lasszó: működése, mint a dobóhálólé, alapja a mozgékonyaság
- Hárítótőr: használható szűrőfegyverként, mint bármely más tőr, de alapvetően védekezésre használják, ehhez kell a különleges fegyverhasználat. Legfeljebb 1-es méretű fegyvereket lehet vele hárítani.
- Dzsenn szablya: mágiával készült rendkívül éles és könnyű penge. Eltörni szinte lehetetlen, képzetlen karakter sima hosszú kardként forgathatja.
- Fejvadászkard: kobratáncban a tényleges sebzés csupán 1 Fp lesz, a többi sebzés -KT levonásként jelentkezik a következő körre. Képzetlen karakter rövid kardként forgathatja.
- Pugoss: képzetlen karakter rövid kardként forgathatja.
- Slan tőr/Sequor/Ramiera: képzetlen karakter törként forgathatja.
- Nisen kard/Lagoss/Hiequar: képzetlen karakter hosszú kardként forgathatja.
- Slan kard/Mara-sequor: képzetlen karakter másfélkezes kardként forgathatja.
- Láncos buzogány/két vagy három részes bot: képzetlen karakter nem használhatja.
- Elf íj: mágiusan növesztett íj, nem elf karakter kezében hosszú íjjal egyenértékű.
- Kahrei nyílpuska: mechanikus nyílpuska tárral, újra töltése és felhúzása csupán egy szabad cselekvés. Ha a tár kiürül – ez 6 lövedéket jelent –, újra kell tölteni, egy komplex cselekvés keretében.

### Távolsági fegyverek hatótávja

Ez mutatja meg, hogy az adott fegyverrel meddig lehet érdemben pontosan találni. A negatív számok a távolságból adódó levonások támadáskor.

Fegyver	Közei	Közepes (-1)	Távoli (-3)	Messzi (-6)
Bola	5	10	15	20
Dobóbalta	Erő	Erő×2	Erő×4	Erő×6
Dobóháló	1	2	3	4
Dobókés	Erő	Erő×2	Erő×3	Erő×5
Dobólándza	Erő×2	Erő×4	Erő×6	Erő×10
Elf íj	Erő×2	Erő×15	Erő×30	Erő×50
Fúvócső	5	10	20	30
Hosszú íj	Erő×2	Erő×9	Erő×25	Erő×50
Kahrei nyílpuska	6	24	60	120
Könnnyű nyílpuska	6	24	60	120
Közepes nyílpuska	9	36	125	200
Lasszó	3	4	5	6
Nehéz nyílpuska	15	45	175	300
Parittyá	10	20	50	100

Rövid íj	Erő×2	Erő×8	Erő×20	Erő×40
Slan csillag	Erő	Erő×2	Erő×3	Erő×4
Visszacsapó íj	Erő×3	Erő×10	Erő×30	Erő×60

## Vérték

Minden vérthez tartozik sisak is, ezek az észlelés dobásokból vesznek el kockákat, annyit, amennyi az adott vért -mozgás értéke, ezt sajnos a vértviselet sem csökkenti. A sisakok páncél értéke az adott vért páncél értéke +2.

A vérték tulajdonságai röviden:

- mozgás: ez mutatja meg, hogy az adott vért és pajzs mennyire gátolja a mozgást, ez az érték levonódik minden mozgásból, például teljes vértben sétálni mozgás-4 métert lehet.
- Páncél: a vért és pajzs ennyi +KT-t biztosít sérülés dobásoknál.
- Súly: a vért súlya, rugalmas vértékhez 3-as, merev vértékhez 4-es erő szükséges, hogy a karakter harcolni tudjon benne.

Vért	-mozgás	Páncél	Súly	Ár
<b>Könnnyű vérték</b>				
Fegyverkabát/posztóvért/vastag ruha	0	1	2,5	150r
Bőrvért	0	2	3,7	450r
Keményített bőrvért	0	3	5	9e
Gyűrűsvért	1	4	7,5	16e
<b>Rugalmas vérték</b>				
Pikkelyvért	1	5	10	36e
Brigantin	2	6	13	45e
Láncvért	2	7	18	54e
Gladiátorvért/fejvadászvért	2	7	16	67e
Sodronyvért	3	8	22	75e
<b>Merev vérték</b>				
Lemezvért	2	9	18	9a
Mellvért	3	10	20	11a
Rákozott vért	3	11	22	14a
Félvért	4	12	26	17a
Teljes vért	4	13	30	21a
<b>Pajzsok</b>				
Alkarvédő	0	1	1	3e
Kis pajzs	0	2	1,5	5e
Közepes pajzs	1	3	4	9e
Nagy pajzs	2	5	8	22e

## Lóvérték

Vért	-mozgás	Páncél	Ár
Bőrvért	0	4	25e
Gyűrűsvért	1	6	7a
Pikkelyvért	2	8	14a
Lemezvért	3	10	30a

A lovakra való vértékre ugyanazok a szabályok vonatkoznak, mint a normál vértékre. Bőrvért bármely lóra rakható, az ennél nehezebb vértékhez már harci ló szükséges, míg a lemezvértet csupán a nehéz harci lovak bírják el.

## Módosítások

### Mestermunka

Egy mesterkovács igazán kiváló fegyvereket tud készíteni, ezt hívjuk mestermunkának. Ezek a fegyverek +1 átütéssel rendelkeznek. A mestermunka fegyvereket általában dupla áron árulják.

### Személyre szabás

A rugalmas és merev vértéket egy hozzáértő páncélkovács tökéletesen a karakterre tudja igazítani. A munka ára a vért árának 15%-a. Ezek a vérték +1 páncéllal rendelkeznek.

### Abbit-acél

Eme mágikus fémből készült fegyverek mágikus átütéssel rendelkeznek. Az ebből készült vérték és pajzsok ellen csak a mágikus átütés hatásos, továbbá +3 páncéllal rendelkeznek. Az abbit-acél tárgyak súlya csupán 80%-a a tiszta acéléhoz képest, alapára Ifinben is 250-300%, Erionban és a nagyobb északi városokban általában 400-500%, délen pedig a kereskedők nem szégyellnek akár 600-800%-ot is elkérni, ha van megfelelő kereslet. Természetesen ezen árak háborúmentes időkre vonatkoznak.

## Pszi

A pszi az elme azon képessége, hogy kiteljesedjen, és ezáltal hatalmat nyerhet a saját teste felett valamint kitekinthet a világba és tanulmányozhatja azt, ami mások számára láthatatlan. Három féle utat különböztetünk meg, bár helyesebb úgy mondani, hogy egy ösvény két felé ágazásáról van szó. A pyarroni útnak nevezett a PÁSZ varázslói dolgozták ki, hogy mindazok elsajátíthatassák,

akik rendelkeznek az adománnyal. Ez mellé csupán önfegyelem, tanulás és gyakorlás szükséges hozzá. A Slan út a test és a szellem tökéletesedését kereső harcművészek útja. Azt rebesgetik, hogy démonoktól elsajátított titkos tudás. A Kyr metódus az ősi Kyr Birodalom varázslóitól fennmaradt tudás, mely alapvetően a környezet tökéletes tanulmányozását tűzte ki célul. Ebből is látható, hogy eme kettő miért is zárja ki egymást. Az pedig csupán egy újabb ráadás, hogy aki el akar mélyedni bármelyikben is, annak gyerek korában, mikor az elme még rendkívül fogékony, de legkésőbb tiniként el kell kezdenie vagy a Slan utat, vagy Kyr metódust. Az a karakter, aki már felnőtt, nem veheti fel egyiket sem – de természetesen szabadon fejlesztheti a már elsajátítottat. Nem mintha erre egyébként lenne lehetősége, hiszen mind a varázslók, mind a harcművészek gondosan kiválogatott gyermekeket képeznek csupán. Tehát pszit használni csupán az képes, aki rendelkezik pszi tulajdonsággal, a Slan út csupán a harcművészek, a Kyr metódus pedig csupán a varázslók számára hozzáférhető és ez a kettő kizárja egymást. A Pyarroni út bármely életkorban elsajátítható, és általában mind a slan, mind a kyr hagyományokat követők megtanulják.

A pszi diszciplínák hatótávolsága pszi×3 méter, látni, vagy érinteni kell a célpontot. Ha a célpont nem akarja a hatást, dobhat egy ellenállást. A diszciplínák mindig az alkalmazóra hatnak nincs lehetőség másan létrehozni a hatást, a pyarroni út rendelkezik pár diszciplínával, ami célpontra hat, ezek zárójelben szerepelnek. Minden diszciplína ideiglenesen csökkenti a pszi értékét 1-gyel, 0-s értéknél nem lehetséges használni. A diszciplínáknál szereplő pszi érték, mindig ezt az értéket jelenti, tehát ahogy a karakter használja, egyre kevésbé lesz hatásos. Minden 10 perc pihenés vagy 5 perc meditáció után visszatér 1 érték. A meditációs állapot eléréséhez elég 2 sikert dobni a meditáció próbán. S itt elsősorban az elme pihenéséről van szó. Sétálgatni a városban pihenésnek számít, míg leülni kyr sakkot játszani nem. A pszi diszciplínákat tanulással lehet elsajátítani, ha a karakter talál valakit, aki hajlandó tanítani, akkor tanulhat újakat.

Csettintés: bárki dobhat egy pszi próbát, hogy felhívja magára más pszi használók figyelmét, siker esetén olyan a hatása, mintha valaki a csenben csettintene egyet, csak pszivel rendelkezők érzékelik, ha a pszi×3 méter távolságon belül vannak.

### Pyarroni diszciplínák

**Ébredés (ébredés):** adott időpontban vagy adott idő elteltével felbéreszhető legfeljebb siker számú célpont.

**Emlék felidézés (bevésés):** felidézésnél siker KT jár az adott dologra dobott emlékezet próbákra pszi percig, bevésésnél pszi hónapig.

**Érzékelésítés (tompítás):** észlelésre siker KT adható vagy elvehető pszi körig.

**Fájdalomcsillapítás (kínokozás):** sikerenként 1 FP-t lehet gyógyítani vagy sebezni a célponton, vért nem érvényesül ellene. Egy célponton naponta csak egyszer működik mindkét hatás.

**Hatodik érzék:** siker percig nincs rajtaütés, mindig dobhat meglepetésre és arra siker KT jár.

**Képességjavítás (rontás):** az egyik fizikai tulajdonságra siker KT adható vagy elvehető pszi körig.

**Lökés:** egy taszító lökés, használható kisebb tárgyak felborítására, gyertyák elfújására, ajtók becsukására stb. sikerenként legfeljebb 5 kiló mozgatható vele.

**Membrán:** egyszerű ór, ami szól, ha az elmét hatás éri, siker óráig tart.

**Roham (megfékezés):** egyetlen támadásra siker KT adható vagy vehető el.

**Telekinézis:** siker kg-nyi tömeg mozgatható 1 körig.

**Telepátia:** telepátikus beszélgetést lehet kezdeményezni, kizárólag pszivel rendelkezőkkel működik, siker perc a hatóidő.

**Testhőmérséklet befolyásolása:** sikerenként 2 fokkal változtatható a testhő pszi óráig.

**Testsúlyváltoztatás:** sikerenként 5 kg módosítható pszi körig.

### Slan diszciplínák

**A Sárkány tánca:** siker KT támadáshoz pszi körön át.

**Aranyharang:** pszi+siker KT a páncélhoz pszi körön át.

**Jelentéktelenség:** a slan teljesen átlagos, jelentéktelen tucatvalakinek néz ki, a többség átnéz rajta, pszi+siker percig tart.

**Érzékelhetetlenség:** a slan leül meditálni és kifakul a világból, senki sem veszi észre, siker körig tart.

**A Sárkány ébredése:** siker körig tart, minden támadás további pszi mágikus átütést kap.

**Kitérés:** távolsági támadások elleni kitéréshez pszi KT siker körig.

**Levitáció:** pszi méter tehető meg mindenféle felületen nyom nélkül, akár a falon is lehet futni vele. Legalább 1 siker kell az alkalmazásához. Lejártakor, ha nem újítják meg, a normál dolgok érvényesülnek, ha például vízen futott át, akkor elmerül.

**Tetszhalál:** sikerenként 1 ÉP gyógyulás. Minden ÉP 1 óra alvást jelent.

### Kyr diszciplínák

**Abszolút látás:** siker percig tart, a karakter mindent lát maga körül, mintha kívülről nézne le magára, a látótér pszi×3 méter.

**Auraérezkelés:** tanulmányozható vele valaki aurája, ellenállás csak abban az esetben dobható, ha a célpont tisztában van az alkalmazásával, ez szinte csak akkor áll fenn, ha membrán védi az elméjét. A pontos képhez siker pernyi tanulmányozás szükséges. A leírtak összeadódnak, tehát 4 sikernél mindegyik információ kiderül, és természetesen mindegyikről a legrészletesebb.

Sikerek száma	Megszerzett információ
1	Alapvető fizikai állapot (sértetlen, sérült, beteg stb.) Megállapítható, hogy van-e Pszi és Mágia tulajdonsága
2	Alapos fizikai állapot (faja, terhes-e, melyik korkategóriában jár stb.) Az aura felismerhető, ha már tanulmányozva volt
3	A Pszi és Mágia tulajdonság kisebb, nagyobb vagy egyenlő a nézelődőével Megállapítható, hogy csupán korlátozott Mágia birtokosa
4+	A Pszi és Mágia tulajdonság pontos értéke

**Kyr telepátia:** a normál telepátiahoz hasonlóan működik, a legnagyobb különbség, hogy olyannal is lehet kapcsolatot kezdeményezni, akit a varázsló nem lát vagy érint, de jól ismeri az auráját. Az időtartama csupán siker kör, azonban a célpontja bárhol lehet Yneven. Az más kérdés, hogy épp mit csinál, hiszen ha elfoglalt vagy éppen alszik, akkor nem fog válaszolni.

**Léleklátás:** az asztrál és mentálszem összevonva, ellenállás csak abban az esetben dobható, ha a célpont tisztában van az alkalmazásával, ez szinte csak akkor áll fenn, ha membrán védi az elméjét. A pontos képhez siker percnyi tanulmányozás szükséges. A sikereknél leírtak összeadódnak, tehát 4 sikernél mindegyik információ kiderül, és természetesen mindegyikről a legrészletesebb.

Sikerek száma	Megszerzett információ
1	Az éppen érzett érzelem (örül, szomorú, mérges stb.) Látszik, ha mágikus behatás alatt áll a célpont elméje
2	Az érzelem iránya A mágikus behatás pontos meghatározása
3	Megállapítható, ha a célpontnak mentális problémája van (paranoid, szellemileg visszamaradott stb.) Az Elme tulajdonság kisebb, nagyobb vagy egyenlő a nézelődőével
4+	A mentális probléma pontos típusa és hogy szerzett vagy születéstől fennálló Az Elme tulajdonság pontos értéke

**Mágia felfedése:** siker percig minden varázslat halvány auraként lesz érzékelhető a varázsló számára, még a leplezettek is. Csak a látható célpontokon lehet érzékelni a mágiát – a fal túloldalán lévő mágiák így nem fedezhetők fel – és értelemszerűen az azonnali hatóidejű varázslatok nem láthatóak a segítségével. A diszciplína csupán annyit jelez, hogy valahol mágia van, annak mibenlétéről semmit sem árul el.

**Mágia leplezése:** a varázsló következő varázslata, legyen normál vagy rituális, nem lesz felfedezhető egyszerű mágia érzékeléssel, a diszciplína elnyomja a mágikus kisugárzást. Ettől még maga a mágia látható marad, már ha van neki látható hatása. A varázslónak egyszerre pszi számú varázslata állhat leplezés alatt. A leplezés addig tart, amennyi az adott varázslat hatóideje, de a varázsló bármikor megszüntetheti. Rúna mágiára és idézésre nem lehet leplezést alkalmazni.

**Mágikus tekintet:** siker esetén pszi KT adódik a következő manipuláció varázslathoz.

**Transz:** az alkalmazó lelassítja a saját belső idejét, eltávolodik kicsit a világtól és a testi igényektől. Használható meditációként, is de a varázslók általában ebben az állapotban szoktak rituális varázslatokat létrehozni, mivel a belső idejük csupán fele annyinak érzékeli az eltelt időt, mint az a valóságos. A varázsló addig marad ebben az állapotban, amíg kívánja, de jobb, ha nem feszegeti a határokat, mert szomján halhat! Mások egy erőteljes rázással kizökkenhetnek a transzból, ha sérülés éri, elájul vagy elalszik az is megtöri. Pszi KT jár az FP-k gyógyulásához amíg transzban van, de a számára felgyorsult külvilág miatt -4 KT észlelésre.

## Mágia

Varázsolni csak mágia tulajdonsággal rendelkező karakter képes, aki nem rendelkezik vele, az hiába is tanulná be a varázslat szövegét, nem tudja irányítani a manát, így semmilyen hatást nem hoz létre. A varázslatokat hangosan el kell mondani, ha ezt a mágiahasználó nem tudja megtenni, mert be van tömve a szája vagy csendvarázs alatt áll, képtelen megformálni a manát, így képtelen varázsolni is. A magasmágia beavatottjai, akik rendelkeznek legalább 3-as rúna mágiával és magasmágiával, ezt kikerülhetik, ha a rúnákat felróják a levegőbe és így irányítják a manát. Ezzel egyrészt mágikus csöndben is varázsolhatnak, másrészt, ha úgy akarják észrevétlenül, hang nélkül is. Ez a módszer azonban elég koncentrációigényes, így az ilyen varázslás minden esetben komplex cselekvésnek számít. Az inkvizíció ezért is szokta összekötözni a kezeket és betömni a delikvens száját.

Zóna: mágia×5 méter, a mágiahasználó ezen belül hozhatja létre a varázslatait.

Mágia érzékelése: bárki dobhat egy mágia próbát, hogy érzékelje a mágikus kisugárzásokat a zónáján belül.

- 0 siker: itt nincs mágia
- 1 siker: van mágia (egy vagy több)
- 2 siker: adott irányban van mágia (több mágia esetén az összes irány)

Az már a karakter tudásán múlik, hogy az adott mágiát felismeri-e, aki nem jártas az adott mágiaformában, az legfeljebb az ismereteire támaszkodhat. Akinek nincs idézése, nem fog felismerni egy idézőkört, hacsak nincs vonatkozó ismerete, például démonológia.

Varázslás lépései:

- Varázslat kiválasztása: meg kell mondani, hogy a karakter mit fog varázsolni
- Célpontok meghatározása: a varázslat célpontjának vagy hatóterületének kijelölése, ebből látszik, kikre fog hatni
- Varázslat erejének (E) meghatározása: a mágiahasználó szabadon eldöntheti mekkora E-vel akarja az adott varázslatot elmondani, ez egyrészt meghatározza a hatásosságát, másrészt a kimerülés értékét is. A mágiahasználó legfeljebb a mágia tulajdonságával megegyező E-jű varázslatot tud létrehozni, ha ez magasabb, mint a vonatkozó képzettségének az értéke, a kimerülés ÉP lesz.
- Hatás meghatározása: a mágiahasználó dob és megnézi a sikereket, ha a célpont dobhat, ő is dob és összehasonlítják a sikereket. Az összehasonlított sikerek eldöntik, hogy a varázslat mennyire volt sikeres. Sebző mágia esetén a célpont dob egy sérüléspróbát.
- Kimerülés: minden varázslat megterhelő a mágiahasználó számára, minél nagyobb az E, annál inkább. A kimerülés értéke, ha 1 alá csökkenne, akkor 1-re kell dobni. A low/dark stílus kedvelői ezt módosítják 2-re. Minden varázshasználó másképp vezeti a manát és így máshogy varázsol, ami egyben azt is jelenti, hogy máshogy próbál ellenállni a kimerülésnek: papoknak és bárdoknak karizma, boszorkányoknak és boszorkánymestereknek egészség, varázslóknak és tűzvarázslóknak elme, a sámánoknak állóképesség. Ezzel a tulajdonsággal kell dobni a kimerülésre, mint FP sérülésre. Ez kifáradás sérülésnek minősül. Ha a varázslat E-je meghaladja a vonatkozó képzettségének az értékét, akkor a kimerülés ÉP sérülés, ezért jó alaposan gondolja meg minden mágiahasználó, hogy mikor nyúl ehhez a módszerhez. A kimerülés dobásba semmilyen módosító nem jön bele.

A varázslókon kívül minden mágiahasználó gondosan továbbadott formulákkal dolgozik. Ez azt jelenti, hogy nem tudják, hogy miért azt kell csinálni, csak azt, hogy mi a hatása. Ez egyben azt is jelenti, hogy minden formulát meg kell tanulniuk. A formula pontos meghatározását a csapatra bízuk, akik inkább a high/heroic stílust szeretik, azok használják az adott varázslat/formula verziót, a dark/low stílusnál pedig nyugodtan lehet formula minden hatás. Tehát itt külön formula lesz a tűzkitörés és a vízkítérés is, külön formula az összes érzélem manipulálása, vagy épp az összes fajta rontás.

A varázslók azért tanulnak magasmágiát – ami tulajdonképpen egyfajta ősi mágiaelmélet –, hogy értsék a mágia mélyebb összefüggéseit, miután ez megvan, már gyerekjáték a megfelelő hatást összehozniuk az ismert képzettségeiken belül. Tehát egy varázsló bármelyik varázslatot használhatja a főbb ösvények esetében – az arkánus ösvény kivételével, mivel az isteni csodákat hoz létre, nem sok köze van a mágia törvényeihez –, legfeljebb akkora E-vel, amekkora a magasmágia vagy képzettségének értéke közül az alacsonyabb. Egy varázsló is képes lenne formulákat megtanulni, de nem fogja erre feccsérelni az idejét, ha egyetlen képzettség fejlesztése kinyit előtte minden ajtót. Itt leszögezendő, hogy a magasmágia oktatása mindig valamely ősi nyelven történik, így az adott ősi nyelv egyben a limitje is a magasmágiának, tehát először azt kell növelni. A kisebb ösvények már nagyon specializált varázslatok, általában kívül esnek a varázslók által tanultakon, így azokat a formulákat nekik is meg kell tanulniuk, itt a végső szó a mesélőé. Ennek megfelelően, ezen ismeretét ősi nyelven jegyzik le és gondosan őrzik, hogy ne kerüljön ki a varázslóiskolákból. Bár ha sikerül is egyet megszereznie valakinek, sokra nem megy vele, hiszen, csupán fura rajzok és hieroglifikák szerepelnek benne, ugyanis ezek a könyvek csupán a Kyr metódus abszolút látás diszciplínájával olvashatók és mint az fentebb ki lett fejtve, valamely ősi nyelven íródtak. Így, ha a magasmágia egy beavatottja megpróbálná elmagyarázni egy hétköznapi halandónak, hogy is működik a mágia, már a nyelvi korlátok miatt is bajban lenne.

### Varázslatok

A varázslat hatótávja lehet: LT (látótér), É (érintés), vagy R (rituális). A látótér az a mágiahasználó zónájában bármi, amit lát, egy fal mögé nem tud bevarázsolni. Érintés harci helyzetben verekedés dobást igényelhet, ha a célpont el akarja kerülni. A rituális varázslást bővebben lásd a következő fejezetben. A hatóidő lehet: A (azonnali), S (sikerfüggő), F (fenntartott). Az azonnali hatóidő az gyakorlatilag azt jelenti, hogy a varázslat azonnal kifejti hatását és az végleges. A tűzkitörés sebez, az anyag megteremtődik stb. Az azonnali hatású varázslatokat ezért nem lehet letörni. A mágiahasználó bármikor dönthet úgy, hogy egy sikerfüggő varázslatát inkább fenntartja. Minden fenntartott varázslat -2 KT-t jelent minden dobásra, így jól gondolja meg, mely varázslatai érnek ennyi befektetést. Ha elájul vagy elalszik, minden fenntartott varázslata megszűnik.

### Ellenállás

A manipuláció mágia és pár egyéb elmére ható varázslat ellen dobható ellenállás. Az ellenállás minden esetben máshogy működik, a papok patrónusuk segítségéhez folyamodnak, a mágiahasználók mentális gátakat építenek elméjük köré, a boszorkányok megpróbálják legyűrni a hatást stb. Játéktechnikailag azonban ez csupán egy képzettség, aki rendelkezik vele, az valamennyire gondot fordított elméje védelmére, aki nem, az ugyan nem védtelen, de jóval kisebb az esélye a manipuláció varázslatok ellen. Amikor ellenállást lehet dobni, akkor a karakter eldönti, hogy akar-e vagy sem. Ha nem teszi, akkor a mágiahasználónak egyetlen siker is elég, hogy az adott hatás létrejöjjön. Egyéb esetekben több sikert kell dobnia, mint amennyit a karakter elért az ellenállás próbáján. Akik nem képzetek a képzettségben, azok csupán egy elme dobást tehetnek.

### Beavatás

A beavatás egy olyan út, aminek a végén a karakter sokkal jobban megéri a benne rejlő mágiát, a mana irányítását és a varázslás működését. A beavatás folyamán választható egy különleges képesség a lenti listából, valamint megnöveli a karakter maximális mágia tulajdonságát 1-gyel – az aktuálisat nem, továbbra is KAP-ot kell rá áldoznia. A beavatás szintje sosem lehet nagyobb, mint a karakter aktuális mágia tulajdonsága, de maximum 6. A beavatást minden szervezet máshogy vezényli le, de egy valami mindben közös, kérnek érte valamit és az nem csekélység szokott lenni. Létezik pár olyan könyv, amiből szintén lehetséges elsajátítani a beavatást, de ezeket pont annyira őrzik, amennyire értékesek. A bárdok például Erigowban a Legendák Tornyában található Enigmák és Legendák című műből szerezhetik meg – feltehetően az első és egyben az utolsó – beavatási szintjüket. Az átlagos szekták és a kisebb vallások 1-2 szint beavatást képesek biztosítani, a nagyobbak 3-4-et, míg e fölött csupán pár kivételes helyen lehet hozzájutni, ilyen például a pyarroni Fehér Páholy. A Pyarroni Varázsló Rend csakis beavatottakból áll, csak az kap tőlük botot, aki megtette, amire kérték. A mesélő jól gondolja át, hogy a játékos hogy juthat beavatási szinthez, az adott szervezet számára mi előnyös és ezért a karakter mit tehet, hogy beavassák.

- A mágia színe: hasonlít a mágia felfedése diszciplínára. Amikor 2 sikert dobsz mágia érzékelésre, akkor nem csak az irányt érzed, hanem a zónán belül minden mágikus dolog, amire rálátásod van, az halványan fénylik számodra. Leplezett varázslatokra nem érvényesül, azokat továbbra is csak a Kyr metódussal lehet észlelni.
- Csatavarázsló: a sebzést okozó varázslataid a mágia tulajdonságod minden 4. értéke után +1 mágikus átütést kapnak.
- Mestervarázsló: válassz egy mágikus képzettséget, vagy az ellenállást. Ennek a képzettségnek minden 4. értéke után kapsz rá +1 KT-t. Ez a képesség többször is felvehető, de mindig másik képzettséget kell választani.
- Rituálémester: amikor te vagy egy rituálé vezére, dönthetsz úgy, hogy bevállalsz +2 kimerülést, cserébe a rituálé ideje csupán feleannyi lesz.
- Véraldozat: rituális varázslatoknál, ha te vagy a vezér, akkor a rituálé áldozatát helyettesítheted a saját véreddel. Minden E után sérülsz 1 FP-t. Szimpatikus mágia kiváltására nem használható, ahhoz mindig szimpatikus viszonyban lévő áldozat szükséges.

### Varázspárba (opcionális)

Amennyiben a csapat úgy gondolja, hogy a varázshasználók is összemérhetik erejüket hasonlóképp, mint a gladiátorok, lovagok vagy bajvívók, akkor használandó. A kinézetet tekintve is meg lehet egyezni, hogy ez mennyire legyen látványos, az egymást bámuló mágiahasználók között izzik a levegőtől, az egymást mindenféle álvarázslatokkal bomázzákon át, egészen az illúzióseregeket irányító és azzal csatázó mágiahasználókig. Alapvetően egy mágia ellenpróbáról van szó. Ha a csapat az elhúzódó, látványos küzdelmet preferálja, akkor aki több sikert dobott, az csökkenti a másik mágia tulajdonságát 1-gyel. Ha inkább a pörgősebb, az erőviszonyokat sokkal egyértelműbbé tevőt, akkor a sikerek közötti különbség a csökkenés mértéke. Az is a csapatra

van bízva, hogy a mágiahasználók szenvedjenek-e kifáradást vagy sem. Amennyiben igen, akkor ez a párbaj megterheli a testet és minden mágia vesztés egyben 1 FP vesztést is eredményez. Minden 10 perc pihenés vagy 5 perc meditáció után visszatér 1 mágia érték. Ezzel a mágiahasználók is összemérhetik és megmutathatják hatalmukat, úgy, hogy mindenki biztonságban van és nem számít, hogy ki milyen ösvényt követ. Gyakorlatozástól, a kisebb-nagyobb előnyökkel járó iskolai élettől, a mágiahasználók hivatalosan elfogadott párbaján át, a látványos, az arénában tömegeket szórakoztató, mágiahasználó celebekig bármi belefér.

## Főbb ösvények

### Anyag mágia

Élőlényekre, illetve más élőlények aurájában lévő dolgokra nem hat a normál anyagmágia, élőlényekre kizárólag az átalakítás rituálé használható! Az anyagmágia által módosítható anyag E×mágia kg.

Anyag érzékelés	Hatótáv: É	Hatóidő: S kör	Kimerülés: E-2
-----------------	------------	----------------	----------------

Adott anyag kereshető, a mágiahasználó – vagy akit megérint – tisztában lesz vele, hogy van-e az adott anyagból és ha igen, az merre található. Az érzékelés hatótávja E×mágia méter.

Anyag átalakítás	Hatótáv: LT	Hatóidő: A	Kimerülés: E
------------------	-------------	------------	--------------

Adott anyag alakítható át a segítségével. Ezt nagyjából úgy képzeljük el, mintha agyag lenne és a mágiahasználó átalakítja kedve szerint, majd még ki is festheti. Tehát megváltoztatható az adott tárgy kinézete, színe, alakja. Egy nagy asztalból például lehet búbos kemence, csak nem érdemes begyújtani, hiszen továbbra is fa lesz. A varázslat nem képes megváltoztatni az anyagot, nem lehet fából követ alkotni, sem a halmazállapotot, és alapvetően a kiindulási mennyiség határozza meg, mennyi lehet a végeredmény. Egy apró gyöngyből például nem lehet normál méretű asztalt alkotni, mert nem elég hozzá az anyag.

Anyag teremtés	Hatótáv: LT	Hatóidő: A	Kimerülés: E+2
----------------	-------------	------------	----------------

Anyag teremthető a zónán belül. Nem lehet teremteni fémeket, drágakövet sem semmiféle mágikus anyagot. Alapvetően nem okoz gondot földet, vizet vagy levegőt teremteni, de szerves/bonyolult/feldolgozott anyagok, mint tej, lenvász, szén, üveg, alkohol vagy épp csont teremtése már ismereteket vagy alkímiát igényel.

Anyag pusztítás	Hatótáv: LT	Hatóidő: A	Kimerülés: E+1
-----------------	-------------	------------	----------------

Adott, nem mágikus anyag elpusztítható a zónán belül.

Átalakítás	Hatótáv: R	Hatóidő: S óra	Kimerülés: E+1
------------	------------	----------------	----------------

Ezt a varázslatot csak rituálisan lehet alkalmazni! Átalakítható vele egy élőlény. Alapvetően a kinézetre szokták használni, hiszen már egészen kis befektetéssel is szembeűnő változásokat lehet elérni a segítségével. Ugyan a mágiahasználó kedve és tudása szerint alakíthatja a kiindulási élőlényt, azonban csak azzal gazdálkodhat ami a rendelkezésére áll. Egyrészt az élőlény súlya nem változtatható, tehát nem lehet senkiből sem óriás, másrészt hiába is alakítja át egy ember kinézetét elfé, attól az még ember marad, nem tesz szert infralátásra, vagy nem lesz férfiból nő stb. Megfelelő tudással állatokra vagy épp növényekre is használható. Amennyiben az alany nem kívánja a változást, akkor ellenállásra jogosult a varázslat ellen. Állatok például mindig dobnak ellenállást, legyenek akár milyen jól idomítottak is. Az áldozat a célpont egykori része kell legyen, ilyen a haj, köröm, szakáll, vagy a vér. Egy növénynél a ledobott levelek, egy kígyónál pedig a levedlett bőr is akár. Annál több, minél nagyobb az E. Suttogják, hogy egyes gazdagok minden ilyen félretesznek és időről-időre felkeresnek egy Della szentélyt, hogy „megőrizték” tökéletes kinézetüket. Hiszen ki más is tudna tökéletes férfi vagy női testet formázni, mint egy szobrászatban kiemelkedő, a művészet istennőjének kegyét bíró pap vagy papnő? Azt persze a pór nép nem tudja, hogy a mágiahasználó által módosítható mennyiség továbbra is E×mágia kg, tehát igen ritka az, aki valóban egy egész testet tud átalakítani. A többség csupán kisebb módosításokat végeztet: szőke haj, nagyobb mell, vonzó vonások, izmosabb mellkas vagy kar stb. A hatóidő miatt pedig a legtöbb ember csupán egy-egy nagyobb ünnepségre korlátozza ennek a varázslatnak az igénybevételét, hiszen az időmágiát évekre megfizetni kevesen tudják. A rituálé ideje E×3 perc.

### Arkánium mágia

Különleges ösvény, az istenek szándékának is nevezik. Az arkánium varázslatai tulajdonképpen fohászok isteni csodáért, melyek többnyire meghallgatásra találnak, de néha nem, vagyis az itt leírt varázslatok csak akkor – és csakis azon célpontokon – jönnek létre, ha az adott isten szándékával a hatás egybeesik. Az isten követője nem feltétlenül felszentelt pap, az isteni akarat igaz hívőkön keresztül is megnyilvánulhat. Tehát az ösvény varázslatait ugyanúgy lehet tanulni, mint a többi varázslatot, de aki mögött nem áll isteni támogatás, az csupán KAP-jait fecsejt. Ezen varázslatokat a magasmágia beavatottjainak is meg kell tanulniuk, mert az isteni beavatkozások nélkülözik a mágia törvényszerűségeit.

Áldás	Hatótáv: É	Hatóidő: E hónap	Kimerülés: E
-------	------------	------------------	--------------

Segítségével meg lehet áldani személyeket és fegyvereket. Az áldás pontos fajtája az isten befolyási területétől függ. Alapvetően személyek esetén a hatóidő alatt +1 KT jár valamely képzettségre. Áldást a fegyverekre is szoktak kérni, hogy a „túlvilági” lényeket legyőzzék velük. Jóllehet ezzel a mágiahasználók óvatosan bánnak, mert a hatóidőig ugyan minden megáldott fegyver mágikus átütést kap, de szimpatikus viszonyban is lesz vele. Egy személyre vagy fegyverre egyszerre csak egy áldás hat!

Szertartás	Hatótáv: R	Hatóidő: A	Kimerülés: E
------------	------------	------------	--------------

Ezt a varázslatot csak rituálisan lehet alkalmazni! Ezen varázslattal találkozik a legtöbb hívő. Ezt használják templomok és kegytárgyak, szimbólumok felszentelésénél, házasságoknál, névadásnál, temetéseknel, áldozatbemutatásnál. Lefolyása, hatóideje, a hozzá szükséges áldozat istenenként változik, így ezek kitalálását a csapatra/mesélőre bízuk.

A helyes ösvény	Hatótáv: LT	Hatóidő: A	Kimerülés: E-2
-----------------	-------------	------------	----------------

Akkor használható, ha hívók olyan cselekedetre ragadtatnák magukat, mely istenüknek nem tetsző, s később minden biztonnyal megbánnák. A mágiahasználó ilyenkor isteni útmutatásként szembesíti őket tettük következményeivel és az igaz hívőket azonnal rádöbbsenti tévedésükre. A varázslat csak azokra hat, akik a mágiahasználót egyébként elismerik, felnéznek rá és egy istent vagy istenszaladót követnek. Ha a hívők mágia hatására cselekednek, akkor az E el kell érje a befolyásoló mágia E-jét, hogy hatásos legyen a varázslat.

A hit bástyája	Hatótáv: LT	Hatóidő: F	Kimerülés: E
----------------	-------------	------------	--------------

Tulajdonképpen az ellenvarázslás védő rituáléja – leírását lásd ott –, csak fohászból. A mágiahasználó csak akkor alkalmazhatja, ha istenének felszentelt helyen tartózkodik. Ez a varázslat alkalmazható együtt az ellenvarázslással, tehát mindkét varázslat E-je után megkapja a kockákat, de amíg ezt a varázslatot fenntartja, semmilyen más varázslatot nem hozhat létre.

Élelmenteremtés	Hatótáv: LT	Hatóidő: A	Kimerülés: E
-----------------	-------------	------------	--------------

Az anyag teremtés egy speciális változata, minden E után egy felnőttnek egy étkezésre elegendő adag élelem és ital teremődik.

Hazugság érzékelése	Hatótáv: LT	Hatóidő: F	Kimerülés: E
---------------------	-------------	------------	--------------

A gondolat olvasás egy speciális változata – így dobható ellene ellenállás –, a mágiahasználó nem les bele teljesen a célpont(ok) elméjébe, csupán azzal lesz tisztában, ha a célpont hazugságnak gondolja, amit állít. Üzleti megbeszéléseken, tárgyalásokon, esküvői szerződések megkötésénél a tehetősebbek szinte mindig hívnak papot, akinek az egyetlen feladata e varázslat alkalmazása és a hazugság jelzése. Az E-nek el kell érnie a célpont(ok) elme tulajdonságát.

Isteni áldás	Hatótáv: Önmaga	Hatóidő: Lásd a leírást	Kimerülés: Nincs
--------------	-----------------	-------------------------	------------------

Ez a fohász egy végső segélykiáltás az isten felé. A mágiahasználó mágia tulajdonsága 0-ra csökken, akár létrejön a varázslat, akár nem. A varázslat csak akkor jön létre, ha a helyzet tényleg kétségbeejtő és az isten céljai érdekében cselekednek épp. A mágiahasználó és a zónájában tartózkodó minden szövetségese az elvesztett mágia tulajdonságnak megfelelő percig, azzal megegyező KT-t kap támadásra, védekezésre és ellenállásra. A mágiahasználó minden alkalommal visszanyer egy mágiát, amikor szerencsét kap vissza.

Az isten ösvénye	Hatótáv: R	Hatóidő: A	Kimerülés: lásd lent
------------------	------------	------------	----------------------

Ezt a varázslatot csak rituálisan lehet alkalmazni! Tulajdonképpen az egyedi, csak az adott istenre jellemző rituálék tartoznak ide. A mesélő/capat dolgozza ki ezeket és határozza meg a kimerülést, hatóidőt, áldozatot. Néhány példa; Darton paplovagjai a halál kinevetése áldást szokták magukra kérni csaták előtt, ami biztosítja, hogy fejüket mindenféle távolsági fegyver elkerüli, ezért is járhatnak sisak nélkül, Noir papjai jósálmot kérhetnek magukra, Arel papjai magukhoz hívhatják istennőjük sólymát, ami segít nekik, Dreina papjai csak egy általuk nyitható lakatot kérhetnek, Ellanától kérhető gyermekáldás vagy épp ellenkezőleg, fogamzástáplás, Domviktól a termőföldről a bőséges aratás, Sogron papjai így hozzák létre az örökké égő lámpásokat, Amher-Ramun papjai így kovácsolják egybe életerővel az amundokat és így tovább.

### Egészség mágia

Az egészség mágiák a testtel foglalkoznak, betegségeket kúrálják, mérgeket szüntetnek meg, és gyógyítanak. Az egészség varázslatoknál van egy különleges hatóidő, a P mint permanens. Ez egy apró rituálét jelent. A varázslat hatása akkor marad maradandó, ha a mágiahasználó E körig folyamatos fizikai kapcsolatban van a célponttal. Közben csinálhat bármit, akár varázsolhat is, csak meg kell lennie a fizikai kontaktusnak, hogy a mágia elvégezze a dolgát és véglegessé váljon. Ha ez megszakad, akkor lóttek a varázslatnak is.

Betegség kifürkészés	Hatótáv: LT	Hatóidő: A vagy S kör	Kimerülés: E-2
----------------------	-------------	-----------------------	----------------

Megállapítható milyen betegség van az adott szervezetben. Az eredetéről a varázslat nem árul el semmit, de azt igen, ha mágikus betegségről, rontásról van szó. Használható általános betegség érzékelésre is, ekkor E×mágia méteren belüli kórokat lehet érzékelni.

Betegség kezelés	Hatótáv: É	Hatóidő: P	Kimerülés: E
------------------	------------	------------	--------------

Adott betegség szintje módosítható E-vel. A rontások ellen hatástalan, amíg az átkot nem űzik ki a célpont szervezetéből.

Méreg kifürkészés	Hatótáv: LT	Hatóidő: A vagy S kör	Kimerülés: E-2
-------------------	-------------	-----------------------	----------------

Megállapítható milyen méreg van az adott szervezetben. Használható általános méreg érzékelésre is, ekkor E×mágia méteren belül mérgeket lehet észlelni.

Méreg kezelés	Hatótáv: É	Hatóidő: P	Kimerülés: E
---------------	------------	------------	--------------

Mérgeket lehet hatástalanítani vele. A mágiahasználónak tisztában kell lennie vele, mit akar módosítani, tehát érdemes a mérget kifürkészni elsőnek. A méreg szintje E-vel csökken.

Gyógyítás	Hatótáv: É	Hatóidő: P	Kimerülés: E
-----------	------------	------------	--------------

E ÉP gyógyítható vele. A fizikai túlsordulásban lévőkre már nem használható. Vagy a stabilizálás varázslatot kell rajtuk alkalmazni vagy azonnali orvosi ellátásban részesíteni őket.



Stabilizálás	Hatótáv: É	Hatóidő: P	Kimerülés: E
--------------	------------	------------	--------------

Egy fizikai túlcsoordulás állapotában lévő testet lehet vele stabilizálni és visszaállítani a normális életkörülményeket. Az E egyenlő kell legyen a túlcsoordulás értékével.

Test kezelés	Hatótáv: R	Hatóidő: A	Kimerülés: E×2
--------------	------------	------------	----------------

Ezt a varázslatot csak rituálisan lehet alkalmazni! Képes a lélek alapján rekonstruálni a test sérüléseit. Gyógyítható vele elveszett végtag, vakság, süketség, meddőség stb. Ha ezt a varázslatot használják és a karakter e miatt megszabadul egy vagy több hátránytól, akkor azokat a hátrányokat le kell adnia. Amíg nem adta le mindet, nem költhet KAP-ot másra! Megfelelő ismeretekkel – anatómia 8 – a test visszaállítható tökéletes formájába. Vagy legalábbis abba, amit az istenek annak szántak, senki sem lesz magasabb vagy nagyobb mellű. Gyakorlatilag egy megfiatalításnak tekinthető, a célpont visszakerül a II. kateória kezdő évébe. A félreértések elkerülése miatt, a normál levágták a kezéd visszavévesztéséhez nem kell anatómia, csak a fiatalításhoz. A rituálé ideje E×10 perc. Áldozatként valami olyan kell, ami a fiatalsághoz és egészséghez kapcsolódik, egy tökéletes alma, egy fiatal gyerek haja stb.

Erősség	Gyógyítás mértéke
1	Bőr (pl. égési sérülés), szőrzet
2	Ujj, fül
3	Kézfej, lábfej
5	Kar, láb, bénulás, némaság
7	Meddőség, vakság, süketség
9	Teljes megfiatalítás

Elme kezelés	Hatótáv: R	Hatóidő: A	Kimerülés: E×2
--------------	------------	------------	----------------

Ezt a varázslatot csak rituálisan lehet alkalmazni! Hasonló a test kezeléséhez, azonban ez az elme bugyraiban kínál kapaszkodókat. Kezelhetőek vele az elmebajok, főbiák, függőségek stb. Sajnos akaraterőt nem ad a célpontnak, így azt semmi sem akadályozza meg, hogy visszatérjen régi énjéhez. Éppen ezért szinte csak a Lélektanban igen jártas papok szokták alkalmazni hosszútávú kezelések lezárásaként. Ha ezt a varázslatot használják és a karakter e miatt megszabadul egy vagy több hátránytól, akkor azokat a hátrányokat le kell adnia. Ha ezt nem teszi, a hátrányai szépen visszatérnek. A varázslat E-je 8 – a célpont elme tulajdonsága kell legyen. A rituálé ideje E×10 perc. Áldozatként olyan dolgok kellene, amik kiegészítik egymást, mint egy lakat és a kulcsa.

### Elemi mágia

Őselemek: tűz, víz, föld, levegő, elemi erő. Paraelemek: hideg, meleg, fény és sötét. Ha ellentétes elemek vagy paraelemek találkoznak, akkor kioltják egymást, a nagyobb E-jű elem a kisebb E-vel csökken. Ez igaz az idézett elementálokra is, egy elemi mágiában jártas mágihasználó könnyedén meg tudja ezeket szüntetni. A hideg és a meleg minden E-je 2 fokkal változtatja meg a hőmérsékletet. Az elemi erő minden E-je 15kg-ot képes megtartani és/vagy mozgatni, ez utóbbi sebessége E. A lenti táblázat megmutatja a fényviszonyt mindkét oldalról nézve. Tehát, egy éjszakai sötétség erdőben (6E) egy gyertya fényének (2E) felel meg. Amennyiben az E meghaladja a 8-at, akkor sötét esetén semmilyen, infra vagy ultra látás sem működik többé, fény esetén pedig mindenkinek el kell takarnia a szemét vagy ideiglenesen megvakul.

Erősség	Sötét	Erősség	Fény
8	Vaksötét	0	Nincs fény
7	Felhős égbolt éjjel	1	Mécses
6	Erdő éjszaka	2	Gyertya
5	Csillagos éj	3	Fáklya
4	Fogyó hold	4	Tábortűz
3	Telihold	5	Máglya
2	Alkonyat	6	Alkonyat
1	Árnyékos	7	Napfény borús időben
0	Nincs sötétség	8	Napfény

Formázások: a mágihasználó szabadon kombinálhatja az elemeket és a formázásokat a céljának megfelelően. Minden E 1 sebzést vagy 3 mágiikus átütést jelent, egy 6E-s tűzkitörés sebezhet 6-ot vagy 4-et 6-os mágiikus átütéssel.

Formázás: nyíl	Hatótáv: LT	Hatóidő: A	Kimerülés: E-3
----------------	-------------	------------	----------------

Egyetlen lövedék, melyet a mágihasználó a célpontjára hajít. Kitérés/ugrás használható ellene.

Formázás: kitörés	Hatótáv: LT	Hatóidő: A	Kimerülés: E
-------------------	-------------	------------	--------------

Egy robbanás E sugarú területen, az adott elemből. Szinte csak támadásra használják.

Formázás: csóva	Hatótáv: LT	Hatóidő: S kör	Kimerülés: E-2
-----------------	-------------	----------------	----------------

Kúp alakú kitörés, mely mindig a végén éri el az 1 méter átmérőt. Hossza mindig E, a mágihasználó egyszerű cselekvéseként mozgathatja, tehát egy Elemi mágia dobást is, hogy megsebezzen vele valakit, aki kitérés/ugrást dobhat ellene. De használható adott terület lehűtésére, felmelegítésére, vagy megvilágítására is akár.

Formázás: szőnyeg	Hatótáv: LT	Hatóidő: S kör	Kimerülés: E
-------------------	-------------	----------------	--------------

Fél méter magas elem, mely követi a talajt, mérete E sugarú kör.

Formázás: fal	Hatótáv: LT	Hatóidő: S kör	Kimerülés: E
---------------	-------------	----------------	--------------

Egy félbevágott, függőleges szőnyeg.

Formázás: kupola	Hatótáv: LT	Hatóidő: F	Kimerülés: E-4
------------------	-------------	------------	----------------

Egy tömör félgömb, melynek sugara E. Csak paraelemekkel működik.

Formázás: sátor	Hatótáv: LT	Hatóidő: S kör	Kimerülés: E
-----------------	-------------	----------------	--------------

A kupolához hasonló, azonban itt az elem nem a félgömbben van, hanem azt zárja körül.

Formázás: aura	Hatótáv: É	Hatóidő: S kör	Kimerülés: E-2
----------------	------------	----------------	----------------

Az aurát teljesen körbevevő elem, követi a mozgást és a célpontját semmiben sem befolyásolja, a kívülről hozzáérőket ellenben igen. A tűz sebezni fogja őket, míg az elemi erő távol tartja őket stb. Az elemi erő aura minden 2E után 3 mágikus páncélt ad.

Formázás: kard	Hatótáv: É	Hatóidő: S kör	Kimerülés: E-1
----------------	------------	----------------	----------------

Egy fegyverre mondott aura. Nevével ellentétben, bármely közelharc fegyverre használható.

Formázás: tetszőleges	Hatótáv: É	Hatóidő: S kör	Kimerülés: E+1
-----------------------	------------	----------------	----------------

Ezzel lehet bármilyen alakban megidézni az adott elemet. Csak a képzelet és a mágiahasználó ismeretei szabnak határt.

### Manipuláció mágia

Minden, ami az elmét befolyásolja. Érzelmeknek minden esetben van szintjük és egy irányuk valami felé. Ez lehet egy tárgy egy személy vagy egy eszme. Amikor a mágiahasználó érzelmet akar irányítani, ezt figyelembe kell vennie. Érzelmi skála:

- 0: az érzelem nincs jelen.
- 1: minimális, például egy szomjas utazó és egy korsó sör között áll fenn, ezen érzelmek ritkán állnak fenn pár percnél tovább.
- 2: gyenge, enyhe elköteleződés, ami maximum hónapokig marad meg megerősítés nélkül, ilyen például az eladó, ahol rendszeresen kenyeret vesz valaki.
- 3: átlagos, tartós érzelmek, ezek 1-2 évig is fennállnak megerősítés nélkül, ilyenek a barátságok vagy a távolabbi rokoni kapcsolatok, netán az ellenségeskedés két nép között lásd Gorvik és Shadon.
- 4: erős, szenvedély, szerelmek, vérségi kötelékek, egy eszmét követők közötti bajtársiasság, főbiák és idegengyűlölet, ezek akár egy életen át is elkísérik a karaktert, ha nem történik valami nagy jelentőségű dolog, ami megkérdőjelezi az adott érzelmet.
- 5: elsöprő, mondhatni a fanatikusok esnek ebbe a csoportba, ilyen a kapcsolat a papok és istenük között, a vérbosszút fogadottak vagy óriási traumán átesett karakterekben alakulhatnak ki ilyenek, szinte sosem szűnik meg magától.

Érzelem olvasás	Hatótáv: LT	Hatóidő: S kör	Kimerülés: E-2
-----------------	-------------	----------------	----------------

A célpont fennálló érzelmeit lehet vele azonosítani, a mágiahasználó körönként kap információt az érzelmekről, a legerősebbtől kezdve. Legfeljebb E-nyi fennálló érzelem olvasható ki.

Érzelem irányítás	Hatótáv: LT	Hatóidő: S kör	Kimerülés: E
-------------------	-------------	----------------	--------------

Egy fennálló érzelmet lehet „meghajlítani”. Az érzelmek egy tengelyen helyezkednek el valahol, ha a mágiahasználó módosítani akarja, akkor ezen a tengelyen van rá lehetősége csak. Minden E után egyet mozdíthat a skálán. Például, ha egy 5-ös erősségű szerelmet szeretne 5-ös erősségű gyűlöletbe hajlítani, ahhoz 10E szükséges.

Érzelmi tengelyek:

- Szeretet – gyűlölet
- Bátorság – félelem
- Vágy – undor
- Nyugalom – ingerültség
- Hűség – hűtlenség

Amennyiben a fennálló érzelem irányát szeretné a mágiahasználó átterelni, akkor ahhoz 2E szükséges kategóriánként. A kategóriák: tárgy, személy, eszme. Tehát, ha egy tárgyról egy másik tárgyra szeretné, az 2E, míg ha egy eszmére az 6E befektetést igényel.

Érzelem keltés	Hatótáv: LT	Hatóidő: S kör	Kimerülés: E+2
----------------	-------------	----------------	----------------

Egy jelen nem lévő érzelmet lehet kelteni a segítségével. Az már a körülményeken múlik, hogy az adott érzelem meddig marad fenn a mágia lejártá után. A keletkező érzelem E erősségű lesz az érzelmi skálán.

Érzékszerv olvasás	Hatótáv: LT	Hatóidő: S kör	Kimerülés: E-2
--------------------	-------------	----------------	----------------

Adott érzékszervet lehet kvázi sajátként használni. Ha a mágiahasználó nem rendelkezik a célpont érzékszervével – mint ultralátás vagy érzékeny szaglás –, a tapasztaltak értelmezése nehézkes lehet. Ha az olvasás E-je kisebb, mint a célpont érzékelés tulajdonsága, akkor az ingerek zavarosak lesznek, kihagynak, nehéz lesz értelmezni.

Érzékszerv irányítás	Hatótáv: LT	Hatóidő: S kör	Kimerülés: E
----------------------	-------------	----------------	--------------

Be lehet csapni az érzékszervet és a használója hamis ingereket kap. Például a mágiahasználó a saját képét kiveszi, így „láthatatlan” lesz. Az olvasáshoz hasonlóan, ha a használó nem rendelkezik adott érzékkel, akkor könnyen lebukhat a manipulációval. A tökéletes irányításhoz az E-nek el kell érnie a célpont érzékelés tulajdonságát. Ennél kisebb E esetén, az irányítás nem lesz tökéletes és a mágiahasználó könnyen lebukhat.

Érzékszerv bénítás	Hatótáv: LT	Hatóidő: S kör	Kimerülés: E+2
--------------------	-------------	----------------	----------------

Ki lehet kapcsolni az adott érzékszervet. Akik először tapasztalják, általában igen megrémülnek, kétségbe esnek. A célpont érzékelése E-vel csökken az adott érzékszervre, természetesen 0 alá nem mehet.

Gondolat olvasás	Hatótáv: LT	Hatóidő: S kör	Kimerülés: E-2
------------------	-------------	----------------	----------------

Be lehet látni a másik fejébe, mintha csak hangosan gondolkodna. A mágiahasználó csak akkor érti a gondolatokat, ha érti a másik nyelvét. Ha az olvasás E-je kisebb, mint a célpont elme tulajdonsága, akkor a gondolatok zavarosak lesznek, kihagynak, nehéz lesz követni.

Gondolat irányítás	Hatótáv: LT	Hatóidő: S kör	Kimerülés: E
--------------------	-------------	----------------	--------------

Át lehet venni a gondolatok folyamát és ha a mágiahasználó ügyes, akkor a célpont később is azt fogja, hinni, hogy az ő fejében született meg mindez. Ha nem ilyen óvatos, akkor a célpont gyakorlatilag csak egy báb lesz a saját testében, aki nem ura tetteinek. A tökéletes irányításhoz az E-nek el kell érnie a célpont elme tulajdonságát. Ennél kisebb E esetén, az irányítás nem lesz tökéletes és a mágiahasználó szinte biztosan lebukik.

Gondolat elültetés	Hatótáv: LT	Hatóidő: S kör	Kimerülés: E+2
--------------------	-------------	----------------	----------------

Egy magot lehet elültetni a célpontban, ami idővel vagy kihajt vagy nem. Tökéletes hosszú távú tervek megtámogatásához. A tökéletes elültetéshez az E-nek el kell érnie a célpont elme tulajdonságát. Ennél kisebb E esetén, az nem lesz tökéletes, a célpont a hatóidő lejártá után nem érti miért is gondolt ilyen hülyeségre és a mágiahasználó könnyen lebukhat.

### Természet mágia

A természet előlényeivel és magával az időjárással foglalkozik. A növények nem rendelkeznek fejlettebb lélekkel, ezért nem jogosultak ellenállás dobásra, az állatok ellenben igen.

Növény érzékelés	Hatótáv: É	Hatóidő: S kör	Kimerülés: E-3
------------------	------------	----------------	----------------

Ez a varázslat kétféleképp használható, a mágiahasználó – vagy akit megérint – vagy általánosságban kíváncsi, hogy van-e növényi élet a zónáján belül, vagy egy konkrét növény jelenlétére. Az érzékelés hatótávja E×mágia méter.

Növény irányítás	Hatótáv: LT	Hatóidő: A	Kimerülés: E-2
------------------	-------------	------------	----------------

Adott növényt lehet vele irányítani. Ne gondoljunk nagy dolgokra, egy fa sem fog kimászni a helyéről és odébb költözni. Viszont megmondhatjuk az adott fának, hogy merre nőjön. Az elfek például így „építik” a településeiket. Harcban nemigen használható bár egy fenyőfa megkérhető, hogy dobja le az összes érett tobozát. De nagyon hasznos, ha a mágiahasználó egy csalánoson szeretne átmenni sértetlenül, vagy nem szeretné, ha az óriás pöfeteg felrobbanna a közeledtére. A növények mozogni nem nagyon tudnak, így pl. tüskés bokrokat hiába is kérné meg, hogy húzzák össze magukat, viszont pár nap alatt lehet belőlük egymásba fonódó menedéket építeni, illetve a mohát vagy fűvet megkérni, hogy álljanak fel, miután átsétált rajtuk. A varázslat szükséges E-je a lentebbi táblázat függvénye.

Erősség	Növény
1	Moha
2	Füvek és vadvirágok
3	Nagyobb perjefüvek, bambuszok, nádfélék
4	Cserjék, bokrok
5	Fák
6	Mamutfenyő

Állat érzékelés	Hatótáv: É	Hatóidő: S kör	Kimerülés: E-3
-----------------	------------	----------------	----------------

Ez a varázslat kétféleképp használható, a mágiahasználó – vagy akit megérint – vagy általánosságban kíváncsi, hogy van-e állati élet a zónáján belül, vagy egy konkrét állat jelenlétére. Az érzékelés hatótávja E×mágia méter.

Állat irányítás	Hatótáv: LT	Hatóidő: S kör	Kimerülés: E-1
-----------------	-------------	----------------	----------------

Adott állatot lehet irányítani a segítségével. Ha a mágiahasználó hihetően akarja az adott állat viselkedését előadni, akkor nem árt, ha rendelkezik állat ismerettel. Alapvetően tökéletes elijeszteni vagy megnyugtatni állatokat.

Időjárás irányítás	Hatótáv: R	Hatóidő: S óra	Kimerülés: E×2
--------------------	------------	----------------	----------------

Ezt a varázslatot csak rituálisan lehet alkalmazni! A természet erőit lehet megzabolázni vagy épp ellenkezőleg, felkorbácsolni. Eső, szél, vihar, szökőár, földrengés, lavina, netán vulkánkitörés is előidézhető vagy megszelidíthető a segítségével. Apróbb változásokat eszközölve napfényessé tehető egy borús égbolt, netán köd teremthető. A lenti táblázat segít meghatározni mekkora E szükséges adott hatáshoz. A rituálé ideje E×10 perc. Áldozatként az adott hatáshoz közel álló dolog szükséges, napfényhez például egy égő fáklya, esőhöz egy kulacs víz stb., természetesen minél inkább belenyúl a mágiahasználó az időjárásba, annál többre.

Erősség	Hatás
1	Enyhe szellő
2	Néhány gomolyfelhő ad árnyékot, enyhe köd képződik
3	Szél kerekedik, az ég felhősödni kezd, erős köd képződik
4	Sötét felhők gyülekeznek, leszakad az ég, erős szél
5	Szakadó eső/hó, süvöltő szél, hatalmas hullámok, az utazást gátolják
6	Vihar, aki csak teheti otthon marad és imádkozik, hogy minden jószága életben maradjon
7	Ítéletidő, akit kint ér, az biztos nem ússza meg karcolásokkal, a tetők itt-ott beszakadnak, a hajók hanykolódnak
8	Tájfún, lavina, tornádó stb., aki nem tud elbújni, az valószínűleg nem éli meg a végét, a legtöbb ház megrongálódik
9	Szökőár, vulkánkitörés, földrengés stb., a környéken semmi sem marad épen

## Kisebb ösvények

### A tűzmágia magasiskolája

A godoni mágusok hagyatéka, mások képtelenek előállítani vagy leutánozni, pedig bőven volt próbálkozó.

Tűzek befolyásolása	Hatótáv: LT	Hatóidő: S kör	Kimerülés: E
---------------------	-------------	----------------	--------------

Rendkívül hasznos és erős varázslat, de csak közönséges tüzeket lehet befolyásolni, elemi tüzeket vagy tűzelementákat nem. Kétféle módon használható. Először is meg lehet változtatni egy természetes tűz E-jét, így egy háztűz is kioltható a segítségével elemi víz nélkül, vagy akár egy pár fáklyával is el lehet égetni egy halottat. A másik módszer, hogy külön lehet választani a tűz sebzését és fényét. Alapesetben mindkettő megegyezik az E-vel, de a tűzvarázsló megteheti, hogy az egyiket növeli a másik kárára. Teljesen kiolthatja a sebzést, hogy mindent bevilágító tüzet kapjon vagy pont fordítva, a fényből is sebzést alkothat. A fénykör a táblázatban szereplő E×3 méter, a gyertyaé úgy másfél. Minden E után fel vagy le lehet módosítani a tűz erejét. A varázslat után visszaáll az eredeti állapot, ha ez még lehetséges, a kialudt tűz természetesen nem fog meggyulladni, de ha van még égnivaló, a tűz ég tovább. Körönként 1E módosul, míg az eredeti állapotba nem ér. Ha egy tűzre egyszerre két ilyen varázslat is hatna, akkor a nagyobb E fog érvényesülni, ha ez is egyezik, akkor a két tűzvarázsló dobjon képzettség próbát, aki több sikert ér el, azé jön létre. Tehát nem lehet azt megcsinálni, hogy a tűzvarázsló felviszi egy fáklya E-jét, majd jól elveszi a fényét és sebez vele egy kisebb apokalipszist.

Erősség	Fokozat
0	Gyertya
1	Fáklya
2	Kandallótűz
3	Tábortűz
4	Jelzőtűz
5	Máglya
6	Háztűz
8	Erdőtűz
12	Láva

Tűzelvonás	Hatótáv: R	Hatóidő: A	Kimerülés: E-2
------------	------------	------------	----------------

Ezt a varázslatot csak rituálisan lehet alkalmazni! Segít a tűzvarázslónak összegyűjteni a természetben fellelhető mágiát, kiaknázza a tűzhányók, lávafolyamok és hőkutak energiáját. Felrajzolja a rituáléhoz szükséges kört, majd nyugovóra tér benne. A rituálé ideje E perc, az áldozatnak valami égésterméknek kell lennie, amiből a kör készül, például egy darab szénnel kell felrajzolni vagy hamut körbeszórní. Ha sikerül kialudnia magát, akkor a lenti táblázatnak megfelelő, de maximum a rituálé E-je +KT jár a gyógyulás próbájára. A hőkutak többsége 1-es erősségű, van néhány igazán nagy és erős is, illetve vannak vidékek, ahol több hőkút is van egy helyen, ott akár a 3-4 E-t is elérheti.

Erősség	A vulkán fajtája
1	2.000+ éve alvó
2	1.000+ éve alvó
3	500+ éve alvó
4	100+ éve alvó
5	50+ éve alvó
6	20+ éve alvó
7	5+ éve alvó
8	Aktív

A szalamandra bőre	Hatótáv: LT	Hatóidő: S perc	Kimerülés: E-2
--------------------	-------------	-----------------	----------------

Megvéd a tüzektől. Tulajdonképpen egy nagyon speciális tűzaura, így nem lehet azzal együtt alkalmazni. A tűzvarázsló E×2 páncélt kap minden tűz ellen. Ez összeadódik a saját páncéljával és nem lehet átütni.

Fémizzítás	Hatótáv: LT	Hatóidő: lásd lent	Kimerülés: E×2
------------	-------------	--------------------	----------------

Be lehet fűteni vele az ellenfél páncélját. Csak fémvértekre működik. A vért elkezd felmelegedni és ha a tűzvarázsló elég ideig fenn tudja tartani a varázslatot, akkor ráé a gazdájára, feltehetően őt is megsütve. Minden körben aktuális kör E-t sérül a célpont, amiből a páncél természetesen nem vonódik le. A maximális sebzés E vagy a páncél értéke, amelyik kisebb. Miután a varázslat véget ér, a vért ugyanígy hűl le, tovább sebezve. Tehát egy 3E-s varázslat összesen 1+2+3+2+1 9 FP sérülést fog okozni. A vért veszt E-nyi páncél pontot a varázslat végeztével, ha az összes pontját elvesztette, akkor egy halom forró salak marad csak belőle.

Tűzcsapda	Hatótáv: É	Hatóidő: S óra, ill. S kör	Kimerülés: E+1
-----------	------------	----------------------------	----------------

A tűzvarázsló felrajzol egy kört. Bárki, aki a körön belülré lép, aktiválja a varázslatot és felcsapó lángokat kap jutalmul. A varázslat tulajdonképpen egy időzített tűzszőnyeg teremtés, ami akkor aktiválódik, ha valaki belép a körön belülré. A tűzvarázsló jól gondolja meg, hogy hová helyezi el a tűzcsapdát, összességében egy avaros, hulló leveles erdőben például könnyen okozhat erdőtüzet vele. Egyszerre legfeljebb mágia számú tűzcsapdája lehet aktív. Ha belemegy, akkor azzal aktiválja maga is a csapdát. A csapda S órán van fent, vagy amíg nem aktiválják, ekkor S körig ég a tűz.

Kémtűz	Hatótáv: LT	Hatóidő: F	Kimerülés: E-3
--------	-------------	------------	----------------

Ez a varázslat tulajdonképpen a fáklyát helyettesíti. Egy tenyérnyi, fényesen világító gömb, melyet a tűzvarázsló mozgathat a zónájában. Az E határozza meg a fényességet, lásd fent a közönséges tüzek befolyásolása varázslatnál, sebzése mindössze 1 és ha bármit megsebez a varázslat megszűnik.

Lángfestés	Hatótáv: LT	Hatóidő: A	Kimerülés: lásd lent
------------	-------------	------------	----------------------

Ez az a varázslat, ami miatt messze földön rettegnek az ordani tűzvarázslókat. Épeszű mágiahasználó nem hajít tűzkitörést egy csatatérre, hiszen a saját katonáit is megsüti vele. Nos, a tűzvarázslók ezt is megtehetik. A lángfestés tulajdonképpen egy plusz csavarás az adott varázslaton. A tűzvarázsló csak a saját tűzvarázslataira alkalmazhatja, de akár a létrejövőknek akár a már meglévőkre is, ideértve az általa megidézett tüzelementált is. Ha festett varázslatot akar létrehozni, az komplex cselekvésnek számít. A varázslat E-je mindig annyi, amennyi a festeni kívánt varázslaté. A lángfestésnek mindig külön kimerülése van, tehát egy festett varázslat elmondásakor a tűzvarázsló két kimerülést fog dobni.

Szín	Hatás	Kimerülés
Fehér	A tüzek E-jét magába olvasztja	E+3
Kék	Ősvíz ellen dupla E	E-1
Zöld	Csak a célpontokra hat	E+2
Sárga	A tűzvarázslóra nem hat	E+1

- Vakító fehér fényben tündöklő tűz a Zónában lévő összes természetes tüzet is elemi tűzzé alakítja, magába olvasztva, ezáltal saját E-jét növeli. Ugyanezt teszi az összes olyan elemi tűzzel, mellyel fizikailag érintkezik. Ha két Fehér láng találkozik, akkor a nagyobb E-jű magába olvasztja a kisebb E-jűt. Ekkor a kisebb E-jű megszűnik létezni eredeti formájában, E-je hozzáadódik az őt magába olvasztó Fehér láng E-jéhez. Ha E-jük egyenlő, akkor egyik sem olvasztja magába a másikat. Ha a Fehér láng más festett lánggal találkozik, akkor a magába olvasztott tűz festése megszűnik, teljesen a Fehér tűz részévé válik. A Fehérre festett láng ötször annyi természetes, és háromszor annyi östüzet tud magába olvasztani, mint a varázslat eredeti Erőssége.
- A Kéken lángoló tűz ellenállóbbá válik az őt egyébként kioltó elemi víz ellen, E-je az ilyen hatások ellen kétszeresére növekszik.
- A Zölden lobogó tűz sajátossága, hogy csak a tűzvarázsló által megadott célpont(ok)ra, vagy csoportra hat. Mások hiába tartózkodnak is a területén, rájuk a tűzmágia nem fejt ki hatását. Fontos még, hogy attól, hogy valakit a tűzvarázsló célpontként ad meg, még nem biztos, hogy eltalálja. Ha azonban mást talál el, azokra a tűz hatástalan.
- Az Aranysárga színezetű lángok pusztító ereje az őket létrehozó tűzvarázslóra teljes mértékben hatástalan.

## Átok mágia

Átok kifürkészés	Hatótáv: LT	Hatóidő: A	Kimerülés: E-2
------------------	-------------	------------	----------------

Megállapítható, milyen átok sújtja a célpontot. Használható általános érzékelésként is, ekkor megmondja, hogy van-e átkozott személy vagy holmi a zónában. Csak az E-nél nem nagyobb erejű átkokat fed fel.

Átokűzés	Hatótáv: R	Hatóidő: A	Kimerülés: E
----------	------------	------------	--------------

Ezt a varázslatot csak rituálisan lehet alkalmazni! Meg lehet szüntetni a célpontot sújtó átkot, de ehhez tisztában kell lenni az átok természetével. A rituálé E-je el kell érje a célpont átokét. A rituálé ideje E perc. Áldozatként valami nagyon tiszta dolog szükséges, frissen mosott ruha, tiszta forrásvíz, egy szűz lány vére stb.

Rontás	Hatótáv: LT	Hatóidő: A	Kimerülés: lásd lent
--------	-------------	------------	----------------------

Meg lehet átkozni a célpontot valami mágikus betegséggel. Ha a mágiahasználó azt szeretné, hogy a betegség fertőző legyen, ha alaphól nem az, akkor az +2 E-t igényel. Csak a célpont fogja hordozni az átkot, akiket megfertőz, azok „csupán” a betegséggel

kell megküzdjenek. Szinte csak a boszorkánymesterek ismerik eme mágiaformát. A betegség szintje E lesz. A kimerülés a rontás súlyosságától függ:

Súlyosság	Kimerülés
Enyhe: kiütések a bőrön, viszketés	E-2
Kevésbé súlyos: köhögés, könnyezés	E-1
Súlyos: rángások, vérzékenység	E
Nagyon súlyos: vakság, sükettség	E+2
Kritikus: bénulás, sorvadás	E+4
Halállal fenyegető: lepra, veszettség	E+6

Jellemtorzítás	Hatótáv: LT	Hatóidő: S hónap	Kimerülés: E+4
----------------	-------------	------------------	----------------

Ezzel az átokkal valamiféle jellembeli torzulást lehet előidézni a célponton. Használhatók a hátrányok, mint pl. a hazudozó, vagy meg lehet fordítani egy jellembeli viselkedést, az eddig állandóan csajozó bárd pl. nőfóbiás lesz, vagy a regulák érvényüket veszítik a célpontnak és nem is érti miért tartotta eddig be őket. De a mágiahasználó és a mesélő nyugodtan dolgozzon ki újabbakat vagy egyezzenek meg, hogy a célponton mi lesz a pontos hatás. Dobható ellene ellenállás.

Testi nyavalya	Hatótáv: LT	Hatóidő: S hónap	Kimerülés: E+2
----------------	-------------	------------------	----------------

Ez az átok valamiféle testi deformitást idéz elő, a célpont megsántulhat, kaphat egy púpot, lebénulhat a fél arca, szőrös lehet, mint egy kutya stb., ami csak a mágiahasználónak az eszébe jut, beszélje meg a mesélővel. A lényeg, hogy valamely tulajdonságot csökkentsen az eredmény. A csökkenés E, de 1 alá nem mehet.

### Illúzió mágia

Fény teremtés (elemi fény)	Hatótáv: LT	Hatóidő: S kör	Kimerülés: E+1
----------------------------	-------------	----------------	----------------

Gyakorlatilag az elemi fény tetszőleges formázása. Alapvetően illúziókeltésre szokták használni a bárdok, illetve mindenféle látványos fényekkel kísérik a játékokat a nagyobb hatás kedvéért.

Fény befolyásolás	Hatótáv: LT	Hatóidő: S kör	Kimerülés: E
-------------------	-------------	----------------	--------------

Meg lehet változtatni a fényviszonyokat az adott területen. A fenti varázslathoz hasonlóan, csak a mágiahasználó kreativitása szab határt az alkalmazásának. Összegyűjtheti a fényt, hogy egy fényugárral világítson, átvezetheti a fényt egy teremben, hogy az egyik felén sötét legyen, a másik felén világos, módosíthatja a fényeket úgy, hogy valami teljesen más színezetet kapjon, netán, hogy semmilyen fény ne verődjön vissza róla, ez is egyfajta láthatatlanság, de élőlényekre használva megvan az a hátránya, hogy fény nélkül a célpontja sem fog látni. A lényeg, hogy csak a meglévő fényeket lehet módosítani, ezzel a varázslattal nem lehet pl. egy sötét termet kivilágítani, hiszen nincs hozzá elég fény, ahhoz a fenti fény teremtés varázslat szükséges. Ez a varázslat csak a természetes fényeket tudja befolyásolni, az elemi fény vagy elemi sötét hatásait nem. Az E a változtatni kívánt fénytől függ:

Erősség	Fény
1	Gyertya
2	Fáklya
3	Tábortűz
4	Máglya
5	Telihold
6	Napfény
7	Vakító fény

Hang teremtés	Hatótáv: LT	Hatóidő: F	Kimerülés: E+1
---------------	-------------	------------	----------------

A mágiahasználó mindenféle hangot tud teremteni ennek a segítségével. De csak olyat, amit már hallott. Legyen az madárcsiviteléstől elkezdve egy teljes zenekar megszólaltatásáig, de ha soha az életben nem hallotta egy sárkány ordítását, akkor nem tudja megteremteni. A hang erejét is ő határozza meg, lehet suttogás, de akár egy hadsereg csatazaja is. Ha konkrét személy vagy állat hangját akarja megteremteni a mágiahasználó, ahhoz rendelkeznie kell a hangutánzással is. A teremteni kívánt hangtól függ az E:

Erősség	Hang
1	Suttogás/írópenna sercegeése
2	Halk beszéd/csendes léptek
3	Normál beszéd/fűrész faragás
4	Kiabálás/kovácsműhely
5	Sikítózás/csatatazaj/vágtató lovak
6	Tomboló tömeg az arénában
7	Villámcsapás/vulkánkitörés

Hang befolyásolás	Hatótáv: LT	Hatóidő: F	Kimerülés: E
-------------------	-------------	------------	--------------

A meglévő hangokat lehet elnyomni, felerősíteni, megváltoztatni. Ki lehet például oltani minden hangot a területen, ezzel néma csöndet hozva létre. Ez egyben meggátol minden varázslást is, hiszen nem lehet kimondani a varázslatok szavait. Fel lehet erősíteni a hangokat, hogy az már messziről hallható legyen, lehet olyan élessé tenni a hangokat, hogy az már üvegpoharakat

törjön össze. A kimondott szavakat el lehet nyújtani, magasabbá vagy épp mélyebbé tenni, netán érthetetlen hablattyá változtatni egy beszélgetést. Hangutánzással párosítva nagyon vicces vagy épp félelmetes dolgokat lehet összehozni. Az E megegyezik a fenti táblázatban leírtakkal, a módosítani kívánt hang erejének függvényében.

Dalmágia	Hatótáv: LT	Hatóidő: F	Kimerülés: E
----------	-------------	------------	--------------

A dalmágia az tulajdonképpen a manipuláció mágia egy szűk és kissé módosított formája. Az érzelmek keltés és az érzelmek irányítás varázslatok hatásait lehet előállítani a különböző dalokkal. A dalmágia csak akkor működik, ha a bárd – vagy egyéb mágiahasználó – egy művészetet használva, a játékával állítja elő a mágiát. A legáltalánosabb formái a szövetségesek fellelkesítése, és az ellenség megfélemlítése. Használható valaki lenyugtatására, netán vágyak keltésére, nagy emberek temetésén szokták használni a gyász előidézésre, vagy épp lakodalmakon az ünnepi hangulat biztosítására. A dalmágia varázslatai mindig addig tartanak, amíg a mágiahasználó zenél. De természetesen a mágiával megtámogatott örömteli hangulat nem feltétlenül vész el a varázslat végeztével. Ellenben akik a dal hatására örülten szerelmesek lettek, nem feltétlenül fognak köszönetet mondani érte utólag.

### Nekromancia

Csontészlelés	Hatótáv: LT	Hatóidő: S kör	Kimerülés: E-2
---------------	-------------	----------------	----------------

Az E×mágia métereken belüli csontokat lehet észlelni vele. A varázslat nem mondja meg a csontok pontos típusát, csak a helyüket, így temetőben vagy csatatéren nem igazán érdemes használni. Élőhalott idézéshez nagyon hasznos. Használható rituális varázslatként is, ekkor egy csontvárról kideríthető, miképp halt meg, illetve az is kiderül, ha netán átok ülne rajta.

Beszéd a holtakkal	Hatótáv: LT	Hatóidő: S perc	Kimerülés: E-2
--------------------	-------------	-----------------	----------------

Ezzel lehet beszélni a holtakkal, legalábbis az értelmesebbjével. A mágiahasználó így egyrészt tárgyalhat az élőhalottakkal, másrészt megértheti, hogy mi mozgatja őket. Az E el kell érje a célpont elme értékét.

Élőholt parancsnoklás	Hatótáv: LT	Hatóidő: A	Kimerülés: E-1
-----------------------	-------------	------------	----------------

Lehetőséget biztosít, hogy a mágiahasználó egyszerű parancsot adjon az élőholtaknak. Az átváltozottak csoportjába tartozókkal azonban nem árt, ha vigyáz a nekromanta, mert ők ritkán szívlelik, ha parancsot adnak nekik és a többiekkel ellentétben jó esélyük van, hogy meg is dobják az ellenállásukat. Az idézett élőholtaknak is meg lehet próbálni parancsot adni, de az idézőjük a saját ellenállását használva, ellenállhat a mágiának.

Kommunikáció holtakon át	Hatótáv: LT	Hatóidő: S perc	Kimerülés: E-2
--------------------------	-------------	-----------------	----------------

A mágiahasználó beszélhet így egy élőhalotton keresztül. A kommunikáció nem mindig egyszerű, lévén a rothadó hullák nehezen formálják a szavakat. Az éji rémek inkább suttogásokkal vagy sikoltozással „beszélnek”, a koborlók már érthetően beszélnek. Persze a beszéd azon a nyelven hangzik el, amit a mágiahasználó beszél, így megértése nem magától értetődő. Az E el kell érje a célpont intelligencia értékét.

Értelemmel felruházás	Hatótáv: É	Hatóidő: A	Kimerülés: E
-----------------------	------------	------------	--------------

Segítségével a tudatlan élőhalottakba lehet táplálni némi plusz értelmet. Az intelligencia E/2-vel megnő és így már bonyolultabb parancsokat is megértenek, illetve harcban is sokkal veszélyesebbé válhatnak.

Életerő szipolyozás	Hatótáv: É	Hatóidő: A	Kimerülés: E-2
---------------------	------------	------------	----------------

Ez a varázslat közvetlenül a célpont életenergiáit csapolja meg. Dobnia kell egy sérülés próbát, a páncélja nem érvényesül. Minden sérülés a mágiahasználót gyógyítja. Idézett lényekre nem hat.

Életerő átadás	Hatótáv: É	Hatóidő: A	Kimerülés: E-1
----------------	------------	------------	----------------

Hasonló a fentebbihez, ekkor azonban az elszívott életerő a mágiahasználón csak átáramlik a célpontba.

Élőhalott pusztítás	Hatótáv: É	Hatóidő: A	Kimerülés: E
---------------------	------------	------------	--------------

Ez a varázslat igen hatékony az élőhalottak ellen, jóllehet élőlényekre a legcsekélyebb hatással sem bír. E ÉP veszteséget okoz, páncél nem érvényesül ellene.

### Szexuális mágia

Ezt a mágiafajtat kizárólag mágiahasználó nők alkalmazhatják és kizárólag férfiakra fejt ki hatását!

Az álmok asszonya	Hatótáv: É	Hatóidő: S×10 perc	Kimerülés: E
-------------------	------------	--------------------	--------------

Ez a varázslat segít, hogy a nő némileg idomuljon a férfi álmaiban szereplő nőideálhoz. Ezek a változások nem jelentősek – szemszín, mellméret, hajtípus és szín, némileg a testi arányok változhatnak –, de ettől még igencsak segíthetnek elérni a célját. A célpont dobhat ellenállást, ha nem kívánja felfedni mire vágyik, de ritkán szokták az Ellana papnők eme ajándékát ellenezni. Mivel a változás igen feltűnő is lehet, boszorkányok e varázslatot csak nagyon ritkán alkalmazzák. Ez a varázslat tulajdonképpen az Átalakítás rituálé speciális alkalmazása, a nőn minden körben 1 dolog változik, egészen addig, amíg meg nem történik a kívánt átalakulás vagy megálljt nem parancsol neki. A varázslat E-je megegyezik az eltelt körök számával, ha például barna szemű, barna hajú, kis mellűből szőke, kék szemű, nagyobb mellű lesz, az 3 kör és 3 E.

Csábítás	Hatótáv: LT	Hatóidő: S óra	Kimerülés: E-2
----------	-------------	----------------	----------------

Valahogy fel kell kelteni a kiszemelt férfi figyelmét és ez a varázslat pontosan ezt csinálja. Ha a célpont nem dobja meg az ellenállását, akkor a nő érdekesnek, kíváncsnak fog tűnni a szemében. +E KT jár a társalgás dobásaira a célponttal szemben, amíg meg nem töri a varázst. S itt most nem a varázslatról van szó, hanem a hangulatról, értelemszerűen nem túl célravezető a célpont testőrével is flörtölni mondjuk. De ezt az adott helyzet ismeretében majd a mesélő eldönti. Ha a hangulat elillan, a nő búcsút mondhat a varázslatának is.

Csók	Hatótáv: É	Hatóidő: S óra	Kimerülés: E-3
------	------------	----------------	----------------

A csábításhoz hasonlóan ez a varázslat abban segít a nőnek, hogy kiszemeltjét jobban magába bolondítsa. Működésében és hatásában is ugyanaz és természetesen a két varázslat hatása összeadódik. Az egyetlen megkötés, hogy a varázslatot csók kell kövesse, másfajta érintéssel nem működik.

Pihentető ölelés	Hatótáv: É	Hatóidő: A	Kimerülés: E-2
------------------	------------	------------	----------------

Igazából ez egy rituális mágia, de nincs szükség hozzá körhöz, csak egy alapos szexuális aktushoz. Amennyiben a nő és kiszemeltje legalább fél órán át gyúrik a lepedőt, akkor működik. Gyakorlatilag az életerő szipolyozás egy igen rafinált formája. A célpontnak dobnia kell egy sérülés próbát az E ellen, amennyit sérül, a nő annyi FP-vel gazdagodik. Ez a varázslat nem sebezhet ÉP-t és öntudatlan célponton hatástalan. A legtöbben sosem jönnek rá, hogy nem a nagy hancúrban fáradtak el ennyire. Főleg, hogy a varázslatot többnyire alvás követi. Ezt a varázslatot egy célponton naponta egyszer lehet csak alkalmazni.

Szerelem kioltása	Hatótáv: R	Hatóidő: A	Kimerülés: E×2
-------------------	------------	------------	----------------

Ezt a varázslatot csak rituálisan lehet alkalmazni! A szerelem csodálatos dolog, szárnyakat ad, felrepít a felhők fölé és mikor véget ér, onnan esünk pofára. Ez a varázslat tulajdonképpen meggyorsítja a gyász időszakát és segít lezárni egy szerelem véget érését. Általában reménytelen szerelmesek szokták felkeresni vele az Ellana szentélyeket. Csak akkor működik, ha a célpont beleegyezik a varázslatba, ekkor a szerelem elmúlik és csak szép vagy épp fájó emlékként marad meg. De a célpont immár – ha nem is azonnal – képes tovább lépni. A nő önmagára is alkalmazhatja, ha rájön, hogy az általa érzett szerelem túlságosan is befolyásolja vagy meg akar tőle szabadulni. Ez egy roppant erős varázslat, az elmuló szerelem többé nem tér vissza, a nő alaposan gondolja meg, kin alkalmazza! A varázslat E-je meg kell haladjon a célpont által érzett szerelem mértékét, ami alapesetben 4, de néhány ritka esetben 5 is lehet. Ellana papnőinek tiltott az 5-ös erősségű szerelem kioltása, akár máson, akár önmagukon kívánják alkalmazni, Ellana sosem ad hatalmából e célra. Tehát ha a papnő nem rendelkezik vele vagy nem használt érzellem olvasást és a rituálé sikertelenül ér véget, akkor tudhatja, hogy istennőjének e szerelemmel más célja van. Más isteneknek és a boszorkányszektáknak nincs ilyen megkötése. A rituálé ideje E×10 perc, az áldozat az érzett szerelem. Ez egyben azt is jelenti, hogy a célpont soha többé, még mágia hatására sem érezhet szerelmet ismét az adott személy iránt! Boszorkányszekták egyik jellemző módszere, hogy a célpont boszorkányt, aki beépül az adott férfihoz, addig manipulálják, míg szerelmes nem lesz belé, majd ráveszik az elmulasztására, és így a jövőben mindig tiszta fejjel gondolkodik a férfi oldalán. A Kyr metódus auraérzékelés diszciplínája 3 sikernél egy csúf sebhelyet mutat azok auráján, akik átestek ezen a varázslaton.

Öreg bika nem vén bika	Hatótáv: É	Hatóidő: S×10 perc	Kimerülés: E-2
------------------------	------------	--------------------	----------------

Segítségével az öreg szervezet megfiatalodik és ismét ifjonti hévvel telik meg. Ez a varázslat időlegesen kiiktatja a korból és testi bajokból adódó problémákat. Az E-nek megfelelő, korból adódó tulajdonság levonásokat lehet időlegesen visszanyerni általa. Például 5E 5 pontnyi tulajdonságot ad vissza, ami már semlegesíti az időskor erő, állóképesség és mozgékonyág levonásait. A varázslat csak szex közben alkalmazható!

### Vér mágia

Vérrel nem rendelkező lények ellen hatástalan.

Izzó vér	Hatótáv: LT	Hatóidő: A	Kimerülés: E
----------	-------------	------------	--------------

Ez a varázslat lángra lobbantja a célpont kifolyt véré, tovább sebezve vele. A sebzés az eddigi sérülések fele, de maximum E. Egy célponton csak egyszer alkalmazható!

Vérzés	Hatótáv: LT	Hatóidő: A	Kimerülés: E-2
--------	-------------	------------	----------------

Harci varázslat, vérző sebeket okoz, mintha láthatatlan karmok szántanák fel a célpontot. Dobható ellene kitérés/ugrás, mivel a mágiahasználónak karmoló mozdulatot kell tennie varázsláskor. A sebzés E.

Vérdermesztés	Hatótáv: LT	Hatóidő: S kör	Kimerülés: E-1
---------------	-------------	----------------	----------------

Megfagyasztható a célpont vére, aki így lelassul, különösen sikeres varázslatnál mozdulatlaná dermed. Dobható ellene kitérés/ugrás, mivel a mágiahasználó rámutat a célpontjára, majd ökölbe szorítja a kezét. A célpont E negatív módosítót kap minden mozgással kapcsolatos dobására.

Vérkorbács	Hatótáv: LT	Hatóidő: S kör	Kimerülés: E-3
------------	-------------	----------------	----------------

Összegyűjti a zónában lévő vért és egy mágikus korbácsot formál belőle. A korbács megidézése után rendes közelharcú fegyverként forgatható – különleges fegyverhasználat (korbács) kell hozzá –, E mágikus átütése van, a sebzése E+1, a mérete 1. A mágiahasználó akkor is megidézheti a korbácsot, ha nincs vér a zónájában, de ekkor elveszít 1 ÉP-t.

Vasvér	Hatótáv: É	Hatóidő: S perc	Kimerülés: E+2
--------	------------	-----------------	----------------



Gyakorlatilag egy csak a vérmágia ellen ható ellenvarázslásról van szó. Szinte csak Tharr hívei ismerik.

## Korlátozott ösvények

Ezek az ösvények tulajdonképpen bizonyos szervezetek által használt formulák. Egy ösvény specializált, hiányos tudásanyaga. Míg a kisebb ösvények tartalmaznak további varázslatokat, melyeket a nagyobbak nem kezelnek, ezek között nincs ilyen. Alapvetően arra szolgál, hogy a csapat kezelni tudjon olyan szervezeteket, amik specializált/hiányos tudásanyaggal rendelkeznek. Egy tökéletes példa erre a boszorkánymesterek villámmágiája, ami tulajdonképpen az elemi mágia kizárólagosan az elemi erőre fókuszáló változata. Ennek alapján létre lehet hozni bármennyi verziót, csak elemi tüzet használó, harcias boszorkányszekta, csak az elemi vízhez értő antoh papot, kizárólag az átkok kifürkészéséhez és elűzéséhez értő domvik papot stb. Aztán, hogy az adott ösvény azért tartalmazza csak ezen speciális varázslatokat, mert csupán ennyi maradt fenn, vagy valamikor régen az ősök úgy döntöttek, hogy ennyi is bőven elég, netán az isteni regulák így szabályozzák, azt szintén rábízunk a csapatra. Jó háttér, ha egy szervezet varázshasználója azért kalandozik, hogy új formulákkal gazdagítsa és így bővítse hiányos tudásukat, netán így nyerjen beavatást. Példaként szerepel a misztikus praktikák nevű ösvény. Ez alapján lehet kidolgozni továbbiakat is.

### Misztikus praktikák

Előszörban alvilágban tevékenykedő vagy azzal együttműködő boszorkányok és morgena, noir papok/papnők által használt rendkívül specializált elemi mágia formázások. Egy elemi mágiában jártas mágiahasználó gond nélkül tudja ezeket a hatásokat létrehozni.

Lebegés	Hatótáv: É	Hatóidő: S kör	Kimerülés: E+1
---------	------------	----------------	----------------

Segítségével a mágiahasználó lebeghet a talaj felett és lassan bár, de mozoghat is. Tökéletes hangtalan mozgáshoz, sőt akár még vízfelszín felettihez is, valamint elkerülhetők a súlyérzékeny csapdák, illetve nyomok nélkül lehet haladni. Minden E 15kg-ot képes megtartani, valamint a karakter mozgás értéke is E lesz.

Árnyak	Hatótáv: É	Hatóidő: S kör	Kimerülés: E+1
--------	------------	----------------	----------------

Segítségével a mágiahasználó képes manipulálni az árnyakat, megnyújthatja őket és így segítheti a saját lopakodását, vagy épp ellenkezőleg, összenyomhatja őket és ezzel sokkal nagyobb területet ér fény, jobban belátható lesz. Minden E 10% növekedést vagy csökkenést jelent és így +/- 1 KT járul a lopakodás/rejtőzködéshez.

Zárnyitás	Hatótáv: É	Hatóidő: A	Kimerülés: E+1
-----------	------------	------------	----------------

Roppant hasznos varázslat, mely segít megnyitni zárt ajtókat, kinyitni lakatokat. Hatása olyan, mintha az adott zárat kinyitották volna, így ugyan nem lesz hangtalan, de túl nagy zajt sem csap. Magát a zárszerkezetet kell érinteni, így egy túlolddalon lévő kereszttrúd vagy retesz könnyen kifoghat a mágiahasználón, ha nem tud hozzáférni.

Zár típusa	Szükséges E
Akasztó, kampó	1
Nagy zár, retesz	2
Közepes zár, feltekert kötél	3
Kicsi zár, kereszttrúd	4
Apró zár, feltekert lánc	5
Keresztgerenda	6

Fuvallat	Hatótáv: LT	Hatóidő: A	Kimerülés: E
----------	-------------	------------	--------------

Apróbb vagy épp nagyobb szelet kelt, mely alkalmas a világítóeszközök kioltására, a por felkavarására, egy függöny fellebbentésére vagy épp bármi másra, amire egy egyszeri fuvallat használható. E sugarú területen hat.

Erősség	Hatásra példák
1	Gyertyák, mécsesek kioltása
2	Lámpások kioltása, fátylok, könnyű függönyök fellebbentése
3	Fáklyák kioltása, por felkavarása
4	Nehéz függönyök fellebbentése, ablakzsakuk ki/bezsakukása
5	Kandallótűz/tábortűz kioltása, ajtók ki/bezsakukása, székek feldöntése
6+	A területen belül mindenkinek erő ellenpróbát kell tennie, hogy talpon maradjon

Porfelhő	Hatótáv: É	Hatóidő: S kör	Kimerülés: E+1
----------	------------	----------------	----------------

A mágiahasználó körül hirtelen porfelhő kerekedik, mely belemegy a szembe, szájba, elönti a területet és igen nehezzé teszi a tájékozódást. Tökéletes zavarkeltésre vagy hogy a mágiahasználó – aki természetesen szemét és száját is takarja varázsláskor – elmeneküljön valahonnan. A porfelhőben állók E+2 KT levonást kapnak minden észlelés dobásukra, a porfelhőn kívül állók E levonást kapnak a látás alapú észlelés dobásaikra. A porfelhő E sugarú terület nagyságú, a hatóidő alatt folyamatosan örvénylik, annak lejártakor eltűnik, tehát nem használható például frissen mosott ruhák vagy egy lakoma por általi tönkretételére.

## Rituális mágia

A rituális mágia sokkal több előkészületet igényel, mint az egyszerű varázslás, de cserébe a hatalma is jóval nagyobb. A rituálék időtartama változó, van, amelyik csak néhány perces, míg mások hosszú órákig tartanak. Az induló karakter minden rituális

képzettsége után egy rituálét ismer. Minden további rituálét meg kell tanulni formulákból, mint a varázslatokat, és ez itt igaz a varázslótanoncokra is. Az ellenvarázslás, idő és szimpatikus mágia csupán egyetlen rituálét ismer. A rituális varázslás lépései:

- Vezér kiválasztása: minden rituálét valakinek le kell vezényelnie, a többi résztvevőnek nem kell ismerni a rituálét, elég, ha önként segít benne. Vezér és résztvevő is csak az lehet, aki rendelkezik mágia tulajdonsággal. Ha valaki egyedül végez rituális mágiát, akkor értelemszerűen ő lesz a vezér.
- Varázslat meghatározása: a vezér összerakja a rituálé lépéseit és meghatározza a rituálé erejét.
- Áldozat meghatározása: a legtöbb rituálé igényel valami anyagi dolgot, ami létrehozza a rituálét, ezeket be kell vinni a rituálé helyszínére. Ha valakinek nem tetszik az áldozat megnevezés, hívja anyagi komponensnek. Ezek a rituálé folyamán valamilyen módon megsemmisülnek.
- A rituális kör felrajzolása: a vezér felrajzolja a rituális kört és ezzel kezdetét veszi a rituálé. Miután a kör bezárult, egyetlen résztvevő sem hagyhatja el a rituálé helyszínét annak a végéig, ha átlépi a kört, a rituálé összeomlik. A kör lehet bármi, a lényeg, hogy kör alakú legyen, lehet egyszerűen a porba húzott vonal, kövekből kirakott kör, festés a padlón, vagy só körbe öntve.
- Rituálé végrehajtása: a vezér elvégzi a rituálét, felajánlja az áldozatot, majd a résztvevők dobznak. Ez tulajdonképpen egy csapatmunka dobás. A vezér az így megnövelt kockáival dob egy hatást, majd az összes résztvevő dob egy kimerülést. A kimerülés alapesetben FP, de ha nagyobb az E, mint valaki mágiája, akkor a számára ÉP lesz.

Bizonyos rituálék hozzáfűzések, ez azt jelenti, hogy szabadon kombinálhatók más varázslatokkal, sőt még egymással is. Ilyenkor az idők és a kimerülések összeadódnak. Tehát lehetséges térmágiát használva messzire varázsolni és időmágiát is hozzáfűzve tartós hatást létrehozni a távolban. „Csupán” roppant megterhelő és időigényes lesz. A térkapu hálózat is így jött létre.

### Ellenvarázslás

Ellenvarázslás	Rituálé ideje: E perc	Kimerülés: E
----------------	-----------------------	--------------

Ez a rituálé kétféleképp használható. Az első verziónál a mágiahasználó egy védő rituálét alkalmaz, ehhez valami kemény áldozat szükséges, pár kavics, egy darab fém stb. A rituálé után az E-nek megfelelő kockát kap, melyeket felhasználhat, hogy gyengítse a zónájában létrejövő varázslatok hatását. Minden körben meghatározhatja, hogy kinek hány kockát ad, amikor ellenpróbát kell tenni, ezek a kockák hozzájönnek az adott próbához. Csak a zónájában tartózkodókra tudja kiterjeszteni a védelmét. Ha például 6E-vel hozta létre a rituálét és két társával egyetemben egy tűzkitörés áldozatai lennének, akkor mondhatja azt, hogy mindhárman +2 KT-t kapnak a sérülés ellenpróbájukhoz. A rituálé megszűnik, ha a karakter elájul, elalszik, vagy másik rituáléba kezd bele.

A második verzió tulajdonképpen mágiatörés vagy destrukció. Aktív varázslatokat lehet letörni a segítségével. Akkora E-vel kell elmondani, mint a megcélzott varázslat. Az áldozatnak valami szimbolikusan elpusztíthatónak kell lennie, például egy darab fa, amit kettétörnek, egy papírlap, amit szétéptnek, netán egy üveg pohár, amit összetörnek. Egyszerre csak egyetlen varázslat törhető így meg, de ha a mágiahasználó ért hozzá, akkor elég az időmágiát letörnie egy rituáléról, hogy a hatás megszűnjön. Idézett lényekre ez nem működik, azokat el kell űzni.

### Idő mágia

Ezzel a rituáléval ki lehet tolni a varázslatok hatóidejét. Bármilyen nem azonnali hatóidejű varázslathoz hozzá lehet fűzni. Az áldozatnak valami olyannak kell lennie, ami a múlt időt szimbolizálja, mint sárguló falevél, egy elnyílt virág vagy ős hajszál. A rituálé E-je megegyezik a meghosszabbítási kívánt varázslatával, a kimerülése szintén az eredeti varázslatáé, a lenti táblázatban lévővel módosítva. A mágiahasználó szabadon eldöntheti a plusz hatóidőt, a lehetőségein belül, tehát egy 6-os Mágiával rendelkező minimum 1 és maximum 6, illetve ezek között szabadon megválaszthatja, mennyivel akarja kitolni. Minél többet akar az adott kategóriában, annál több áldozatra lesz szüksége. Van még egy működési mód, ekkor a mágiahasználó azt az időt határozza meg, amikor az adott varázslat létrejön, ez az időzítés, ez működik azonnali hatóidejű varázslatokra is. Nagyszerű eszköz, ha a mágiahasználó tudja, hogy később valamire szükség lesz, például 2 nap múlva utazik, megcsinálja az időzített térkaput és aznap kipihenten kel útra. Illetve akkor is jól jön, ha nem akar a környéken lenni a varázslat létrejöttékor, mert nem szeretné, ha őt is elmosná a szökőár.

Plusz hatóidő	Rituálé ideje	Kimerülés
Időzítés	E perc	+1
Mágia×1 óra	E perc	+2
Mágia×1 nap	E×10 perc	+4
Mágia×1 hét	E×30 perc	+6
Mágia×1 év	E óra	+8

### Tér mágia

A térmágia áldozati tárgyai szimbólikusak és a távolságot jelölik, ilyen lehet egy darabka kötél a két végén csomóval, egy berovátkázott pálca, de akár két kicsiny kőrákás is. A térmágia rituáléja kétféle módon használható. Egyrészt vannak külön varázslatai, másrészt bármilyen varázslathoz hozzá lehet fűzni a távolbahatást, hogy a mágiahasználó túllépje a saját zónája határát.

Távolbahatás	Rituálé ideje: lásd lent	Kimerülés: lásd lent
--------------	--------------------------	----------------------

Nézzük először az utóbbit. Az időmágiához hasonlóan ez is egy hozzáfűzés. Ugyanúgy az eredeti varázslat E-je és kimerülése számít. S ne feledjük, hogy a mágiahasználónak továbbra is látnia kell, hogy hová akarja a hatást létrehozni.

Távolság	Rituálé ideje	Kimerülés
Mágia×10 méter	E perc	+1

Mágia×50 méter	E perc	+2
Mágia×100 méter	E×10 perc	+3
Mágia kilométer	E×30 perc	+4
Mágia×10 kilométer	E óra	+6
Mágia×100 kilométer	E×2 óra	+8

Teleport	Rituálé ideje: E perc	Kimerülés: E+2
----------	-----------------------	----------------

Ez a röpke rituálé képes térben áthelyezni dolgokat. A mágiahasználó E×100 méterre utazhat és a mozgatandó dolgok maximum mágia×20 kg tömegűek lehetnek. A mágiahasználónak látnia kell az érkezési helyszínt és a rituáléval csak üres területre lehet jutni, nem lehet valamibe beleteleportálni. A személyes aurában lévő tárgyakat nem lehet teleportálni, csak a gazdájukkal együtt, tehát nem lehet leteleportálni egy lovagról a teljes vértjét s fegyvereit, sem pőrén áthelyezni valakit, a ruháit az indulási oldalon hagyva.

Térkapu	Rituálé ideje: E perc	Kimerülés: E+6
---------	-----------------------	----------------

A térkapu tulajdonképpen egy hasadék az anyag szövetén, ami összeköt két helyszínt. Fennállása idején szabadon átjárható mindkét irányból, a zóna is érvényesül mindkét helyszínen, a kinézete viszont már erősen változó. A varázslóké általában egy boltíves kapu, aminek vibrálnak a szélei. A tűzvarázslóké egy ovális tűzörvénynek néz ki, sokan nem is mernek belelépni, noha a tűz egyáltalán nem éget. A boszorkányoké egy sötét hasadék vagy árnyék, akik már haladtak át ilyenén, esküsznek rá, hogy percekig tart odabenn az út, pedig a valóságban nem telik el, csupán pár szívdobbanás. Az elfek állítólag fákból nyitják meg és a kilépés is látszólag egy fából történik. A térkaput csak a talajra lehet nyitni és csak oda, ahová a mágiahasználó rálát, tehát általában a fentebbi távolbáhatással együtt alkalmazzák, noha elképzelhető, hogy a zónán belül is hasznos, ha például egy kisebb folyó vagy szakadék a legyőzendő akadály. A térkapu E percig van fent, aztán bezárul. Ha az a valószínűtlen dolog esne meg, hogy valami vagy valaki épp áthaladna a térkapun, mikor az bezárul, akkor nem történik semmi. Mintha mindig is az indulási oldalon cselekedtek volna. Az épp átlépő egyén lép egy nagyot előre, a kilótt nyílvesztő száll tovább egyenesen. Ha esetleg valamit behelyeznek a térkapu nyílásába, akkor a bezárultakor az is az indulási oldalon marad sértetlenül.

### Szimpatikus mágia

Szimpatikus mágia	Rituálé ideje: E óra	Kimerülés: +6
-------------------	----------------------	---------------

A szimpatikus mágia nagyhatalmú és rettegett rituálé. Azt használja ki, hogy az összetartozó dolgok valamiféle szimpatikus kötődést alakítanak ki egymással. Szimpatikus viszony két tárgy, illetve egy tárgy és egy személy között lehetséges. Tárgyszimpátia akkor áll fenn, ha egy mester alkotta őket és több nemigen akad belőlük. Ilyen lehet például egy különleges, ékkövekkel díszített sakk készlet. Tárgyszimpátia kialakul akkor is, ha ugyanazon személyes aura részei voltak évekig, például egy veterán sok csatát látott kardja és a hüvelye között. Illetve akkor is, ha nagyon hosszú ideig heverték egymás mellett, ilyenek tipikusan a várfalak kövei vagy egy elfeledett kincs aranypénzei. Tárgy akkor alakít ki szimpatikus viszonyt egy személlyel, ha évekig a személyes aurájának a része, például a fentebbi kard és hüvelye. Ha a személy meghal, akkor a csontjai tárgyszimpatikus viszonyban lesznek ezekkel a tárgyakkal. Továbbá szimpatikus viszony van egy személy és a belőle származó testrészt, illetve a vére között. Ezeknek viszonylag frissnek kell lenniük. Nem áll fenn szimpatikus viszony a cserélődő dolgoknál, így sem köröm, haj, szőrzet, könnycseppek, netán vizelet nem alkalmas a szimpatikus mágiára. Ahogy a szimpatikus viszonyban álló tárgyak kikerülnek a velük szimpátiában álló közeléből, a viszony szépen lassan elkezd leépülni. Ha annyi ideig távol vannak egymástól, mint ameddig együtt voltak, a szimpatikus viszony megszűnik.

Mint az a fentiekből sejthető, a szimpatikus áldozat a szimpatikus viszonyban álló tárgy kell legyen. Ha ez a tárgy egy élőlény része volt, akkor a rituálé folyamán megsemmisül, ha egyéb tárgy, akkor „csak” strukturálisan sérül, minél régebbi, annál jobban. Ennek a mértékét és a szimpatikus viszonyt a meglétét a mesélőre bízjuk. A szimpatikus rituálé során a szimpatikus tárgyra mondott varázslat a vele szimpatikus viszonyban álló dolgon jön létre. Például az aranypénzre mondott teleport odateleportálja a kincs többi részét vagy a kardra mondott érzélem a tulajdonosán fogan meg stb. Hasonlóan az idő és tér mágiához, ez is egy hozzáfűzés, így itt is az eredeti varázslat E-je és kimerülése számít.

### Varázstárgy készítés

E rituálé segítségével varázstárgyakat lehet készíteni. A varázstárgyakat négy főbb csoportra osztjuk:

- Amulettek: hosszú ideig tartó mágikus hatásokat lehet létrehozni velük. Az amulettek anyaga tartós és általában szépen megmunkált, így áruk E ezüst.
- Bájitalok: rövid ideig ható italok, ezeket mindig meg kell inni. Előállításuk már igényel némi speciális alapanyagot: E/2 ezüst.
- Fétisek: ezek egyszeri hatású mágikus tárgyak, általában védekezésre, de olykor támadásra is használatosak. Előállításuk minimális befektetést igényel: E/2×10 réz.
- Talizmánok: egyfajta amulettek, amik úgy működnek, mint a kirekesztő körök. Előállításuk már több anyagot igényel, mint a fétiséké, másrészt többnyire díszesek és aprólékosan kidolgozottak: E ezüst.

Minden varázstárgyra vonatkozik az alapvető mágikus szabály: nem érdemes többet használni, mert mindig csak a legnagyobb erejű fog érvényesülni. A fentebbi ár természetesen az önköltség – az áldozat értéke –, a felszerelés listában található irányadó ár.

Amulett készítés	Rituálé ideje: E×30 perc	Kimerülés: E+4
------------------	--------------------------	----------------

Az amulettek mindig valamiféle védő hatást fejtenek ki. Hatásuk folyamatos, amíg érintkeznek egy aurával. A fétisekhez hasonlóan E/2 KT-t biztosítanak, azonban ezt folyamatosan. Az amulettek mágikus hatása függetlenül attól, hogy hordják vagy sem: 1 év. A mágiahasználó csak olyan dolgok ellen védő amulettet képes létrehozni, amit ismer és csak akkora E-vel, mint a

vonatkozó képzettség értéke. Bármilyen hatást amulettbe lehet foglalni, amire a mesélő rábólint, de csakis ellendobásra működnek. Néhány példa:

- Tudatvédő amulett: ellenállást biztosít, ellenállás szükséges hozzá.
- Sebezhetetlenség amulettje: sérülések ellen páncélt biztosít, fájdalomtűrés szükséges hozzá.
- Mérgektől óvó amulett: mérgek ellen egészséget biztosít, méregkeverés vagy orvoslás szükséges hozzá.
- Betegségektől óvó amulett: betegségek ellen egészséget biztosít, szakma/mesterség (herbalista) szükséges hozzá.
- Hidegvér amulettje: megfélemlítés ellen nyugalmat biztosít, megfélemlítés szükséges hozzá.
- Igazság amulettje: átverés ellen lélektant biztosít, átverés vagy lélektan szükséges hozzá.
- Pillekönnyedtség amulettje: esési sérülés ellen esést biztosít, esés szükséges hozzá.

Bájjital készítés	Rituálé ideje: E×10 perc	Kimerülés: E
-------------------	--------------------------	--------------

A bájjitalok aprócska fiolányi mágikus itókák, melyek létrehozhatnak valamilyen mágikus hatást. Gyakorlatilag a fentebb leírt fétisekhez hasonlóan működnek, azonban itt nem segítséget kap a felhajtó, hanem egy komplett hatást. A rituálé tulajdonképpen bebörtönzi az italba az adott hatást. Egy mágia vagy egy psi diszciplína hatása tárolható el. Amikor az italt felhajtják, a hatás létrejön. A jó hír, hogy bárki használhatja, a rossz hír, hogy a kimerülést is el fogja szenvedni, a még rosszabb hír, hogy a hatás E-vel jön létre, azonban nem dobható mellé siker. A nem azonnali hatású varázslatok és a psi diszciplínák E körig fejtik ki a hatásukat. Egyértelműen a gyógyitalok és a szerelmet okozó bájjitalok vezetnek az eladási listákra, még akkor is, ha elég nehéz az italt észrevétlenül felhajtani udvarlás közben. Rituális varázslatokat nem lehet bájjitalba foglalni. Természetesen a készítő csak azon hatásokat tudja italba foglalni, amiket képes létrehozni és az E is maximum akkora lehet, mint a vonatkozó képzettség értéke.

Fétis készítés	Rituálé ideje: E/2 perc	Kimerülés: E/2
----------------	-------------------------	----------------

A fétisek olyan ideiglenesen megbájjolt tárgyak, amik egyetlen hatást hoznak létre. Kinézetük kultúrkörönként eltérő, Tíadlanban például óvó szimbólumokat pingálnak rizspapírra, a nomád sámánpapok apró madárcsontokra vésnak fel szelleműző motívumokat, Shadonban pedig az Egyetlen egysoros bölcseléseiket vetik pergamenre, amit összesodornak és középen megkötnek. Kinézetük igazából nem lényeges, bár felismerésükhöz olykor ismerni kell az adott kultúrát. De egy mágia érzékelés is azonnal megmutatja. A lényeges dolog, az a hatásuk. A fétisek az aktiválásukkor megsemmisülnek, ez csupán egy szabad cselekvés, ha a karakter aurájában van, egyébként egyszerű – például előkapni a tarisznyából, ami a székre van akasztva. A fétisek E/2 KT-t adnak egyetlen körre, egyetlen képzettséghez. Mivel a fétis alkotójának ismernie kell az adott képzettséget, legfeljebb az adott képzettség értéke lehet az E. Ebből is látszik, hogy a legtöbb fétis ellenállást biztosít, aminek meg is van a piaca. Ezen kívül népszerűek még a szociális fétisek és az alvilágiak, főleg a szerencsejáték. Nagyon sokak bánatára, sem a mágia sem a psi alapú képzettségekre nem működik, ezekhez bájjital szükséges.

Talizmán készítés	Rituálé ideje: E×30 perc	Kimerülés: E+2
-------------------	--------------------------	----------------

A talizmánok általában színes papírokból, szalagokból, kelmékből készülnek, hasonlóak a fétisekhez. Az amulettekhez hasonlóan védő hatást fejtenek ki 1 évig, de épületekre hatnak. Gyakorlatilag a nem kívánt állatokat tartják távol, mint a kirekesztő varázskör. Éppen ezért, a megalkotásukhoz az állatok irányítása varázslat ismerete szükséges. A talizmán maximum E×10m sugarú körben tartja távol a nem kívánt típusú állatokat, amik lehetnek rágcsálók, rovarok, kígyók. Így nagyobb épületekben több talizmán is szokott lógni, a csillárokon, ajtófélfákon, hogy mindenféle rusnyaságot távol tartsanak, plusz lefedjék az egész épületet.

### Rúna mágia

A rúna mágia roppant időigényes ám rendkívül erős. Gyakorlatilag egy folyamatosan működő rituális rajzolat, amíg a rajzolatba írt rúnák sértetlenek, a rituálé kifejti a hatását, így mágia érzékeléssel hamar kiszúrható. A rúnákat minden esetben valamely ősi nyelvből kölcsönzi a mágiahasználó, így használatához szükséges legalább egy ismerete. Az ősi nyelv limitálja a képzettséget, így értéke sosem lehet nagyobb, mint azé. A rúna mágia nem igényel áldozatot, vagy úgy is lehet nézni, hogy a rúnák felírásába fektetett idő az. A varázskörök maximális sugara mágia×10 méter lehet. Váraknál és kastélyoknál magába az alapba szokták a rúnákat felrajzolni, ez biztosítja a maximális védelmet, jóllehet nem lehet tovább bővíteni. A másik opció, mikor a külső falak belső oldalára kerülnek a rúnák, ez jóval rugalmasabb, de megtörni is egyszerűbb. A rúnákat megtörni alapvetően nem kihívás, hiszen többnyire krétával, tintával vagy viasszal szokták felrajzolni. Sokkal problémásabb, ha tartósra tervezték és belevésték egy kard pengéjébe vagy a vár alapját adó kőtömbökbe. Hozzáértőnek egy rúna mágia dobássorozatot kell tennie és E sikert kell elérnie. Az időtartam természetesen az adott rajzolatától függ, mint az az előbb ki lett fejtve. Amennyiben nem hozzáértő töri meg a rajzolatot, vagy nem sikerült összeszedni a megfelelő sikert, akkor a megtörést fény- és hangjelenségek, röpködő szikrák kísérik, minél inkább nagyobb volt az E annál látványosabban. Ugyan ez semmiféle sebzést nem okoz, de annál figyelemfelkeltőbb.

Kirekesztő varázskör	Rituálé ideje: E×2 óra	Kimerülés: E×2
----------------------	------------------------	----------------

A kirekesztő varázskör egyszerű célt szolgál, nem engedi az adott lényt a területén belülre. A legtöbbször a rovarokat és rágcsálókat száműzik ily módon, de bizonyos helyeken a kígyókat és a galambokat is nem kívánatosnak minősítik. Valamint az idézett lények típusai is kirekeszthetők így, lásd ott. (4 féle démon, 4 féle élőhalott, 4 féle elmentál és 6 féle szellem.) A famulusokat a kör nem tartja távol. A lény nem képes a kört megtörni, de másokat rávehet erre. A kör E-je távol tartja az hasonló E-jű lényeket, az annál erősebbeket, azonban nem korlátozza. Tehát egy 3E-s tudattalan élőholtakat kirekesztő varázskör megállít egy 3E-s zaurakot, de egy 4E-st már nem fog. Rovarok és rágcsálók ellen elég 1E is, kígyók és galambok ellen már 2E kell. A kör fajtáját felrajzolásakor kell eldönteni. Egyes főurak és uralkodók nem sajnálják a pénzt rá, hogy a házuk alapjába többféle ilyen kör is legyen helyezve, ezzel is távol tartva a nem kívánt látogatókat, illetve a boszorkánymesteri kellemetlenségeket.

Bebörtönző varázskör	Rituálé ideje: E×2 óra	Kimerülés: E×2
----------------------	------------------------	----------------

Gyakorlatilag a fenti ellentéte, az adott lényt tartja bent a körben. Különösen hasznos, ha az egyszeri idéző démonokkal akar üzetlet kötni.

Védő varázskör	Rituálé ideje: E×2 óra	Kimerülés: E×2
----------------	------------------------	----------------

A kirekesztő varázskör testvére, csak ez a normál varázslatokat tartja távol. Pontosabban szólva azok erejét csökkenti, mégpedig a kör E-jével, ha így 1 alá csökken, akkor tulajdonképpen létre sem jöttek. A kirekesztő varázskör fajtáját ugyanúgy a félrásakor kell eldönteni. Védő varázskörök léteznek a főbb ösvények – kivéve arkánum –, valamint tér, idő és szimpatikus mágia ellen. Ha a kisebb ösvények ellen léteznek is védő rajzolatok, akkor azt igencsak titkolják a tudói. Elég általános, hogy a vagonosabbak bebiztosítják ingatlanjaikat tér, szimpatikus és elemi tűz ellen.

Körbezáró varázskör	Rituálé ideje: E×2 óra	Kimerülés: E×2
---------------------	------------------------	----------------

A védő varázskör ellentéte, az adott varázslatok hatását tartja a körön belül, azon kívülre csak a varázskör E-jével csökkentett juthat ki. Elég ritkán használják, jobbára csak a nagyobb varázslóiskolák tanulói dolgoznak ilyen termekben, hogy az esetleges káros hatásokat a körön belül tartsák kísérletezéskor. Ezen kívül idézett lények hatalmának megfékezésére jó még.

Varázsjel	Rituálé ideje: E perc	Kimerülés: E
-----------	-----------------------	--------------

A varázsjelek aprócska rajzolatok, ráférnek egy pénzérmére, mindegyik jól meghatározott dologra való, melyek a következők:

- Zóna varázsjel: kiterjeszti a mágiahasználó zónáját, pont ugyanúgy varázsolhat oda is távolbhatás nélkül. Természetesen továbbra is látniuk kell a célpontot. A másik, felmérhetetlenül hasznos tulajdonsága, hogy a mágiahasználó a zóna varázsjeléhez teleportálhat vagy nyithat térkaput anélkül, hogy látná a célpontot. Hátránya, hogy tárgyszimpátia viszonyban van a felrajzoló mágiahasználóval, ezért nem szokták csak úgy elszórni.
- Személyes aura varázsjel: amire ráírják az onnantól a mágiahasználó személyes aurájának része lesz, így nem befolyásolható anyag mágiával. Az más kérdés, hogy e miatt pár év alatt szimpatikus viszonyba kerül a mágiahasználóval.
- Mágikus aura varázsjel: mágikussá tesz egy tárgyat, ezzel egyrészt azt lehet elérni, hogy az adott tárgy nem lehet az anyag mágia célpontja, másrészt, ha egy vért vagy fegyver kapja meg, akkor onnantól mágikus átütést vagy pánccelt biztosít.
- Szimpátia varázsjel: csak párban használható, a két tárgy között tárgyszimpátiát hoz létre.

Bélyeg	Rituálé ideje: E×10 perc	Kimerülés: E+4
--------	--------------------------	----------------

A bélyegek leginkább testfestések. A nem azonnali hatóidejű manipuláció varázslatokat lehet beléjük írni és arra fejtik ki a hatásukat, akire felrajzolták őket. Így lehet például határtalanul bátor katonákra szert tenni. (Aminek szintén meg vannak a maga hátrányai.) Továbbá használhatók párban is, ilyenkor a mágiahasználó saját magára pingálja a másik bélyeget, tökéletes, hogy időnként olvasson a másik gondolataiban vagy használja adott érzékszervét. Sajnos ezek a jelpárok tárgyszimpátia viszonyban állnak egymással, így jó, ha a mágiahasználó óvatosan bánik velük, bár általában ezek a testfestések csupán 1-2 hetet húznak ki épen. A bélyegek E-je egyben a beléjük foglalt hatás E-je is, ami ellen lehet ellenállást dobni minden használatkor, illetve felrajzolásakor is. A mágiahasználónak maximum mágia számú bélyege lehet egyszerre.

Térkapu	Rituálé ideje: E×2 óra	Kimerülés: E×2
---------	------------------------	----------------

Jelpár, melyek között közlekedni lehet. A felírásakor meg kell határozni, hogy az adott rajzolat indulási, érkezési, netán mindkettő lesz-e. A térkaputól eltérően ez nincs folyamatosan nyitva, aki belép a körön belülre, az az érkezési oldalon jelenik meg, a varázslat csak erre a pillanatra lép életbe. A térkapu E kilométeren belül működik, ha az egyik jelet ennél távolabbra viszik, a varázslat nem tud aktiválódni. Természetesen ezek a jelpárok tárgyszimpátia viszonyban állnak egymással és a mágiahasználóval is. A megnyíló térkapu E-je csupán 1, így a legalapabb térmágia elleni védelem is hatástalanítja.

### Idézés/elűzés

Idézéskor a mágiahasználó megidéz egy lényt az idézőkörbe. Maga az idézés, sőt az elűzés is, végrehajtható egy egyszerű formula segítségével, azonban erősen ajánlott, hogy a karakter felvegye az adott lénytípusra az ismeretet, mert úgy meg tudja mondani, hogy az adott lény mire képes, mire használható, netán hogyan lehet legyőzni. Amikor a mágiahasználó végrehajtja az idézést, dob egy próbát, ahány sikert elér, annyi szolgálattal tartozik neki az idézett lény. Egy szolgálat lehet egyszerű vagy összetett dolog is, a lényeg, hogy egyértelmű legyen, például: „rajtam kívül senki se léphet be ezen a kapun”, „ölj meg minden piros ingest” stb.

Szolgálat típusok:

- Harc: egy harc egy szolgálatnak számít, ha megölik, akkor annyi volt. A harcra képes idézett lények általában verekedést és kitérés/ugrást használnak, tehát mozgékonyság+E KT-val harcolnak és térnek ki, valamint erőt sebeznek.
- Cselekvés: egy jól leírt cselekvés egy szolgálatnak számít. Ha a cselekvés nem egyértelmű, akkor a szolgálat elveszik. Például, ha a mágiahasználó azt mondja, hogy „Janit ne engedd be”, de nem mutatja meg Janit, akkor a lény csak vállat von.
- Távoli szolgálat: ha mágia×100 méternél jobban eltávolodik az idézőtől a lény, akkor az felemészti minden szolgálatát, miután végrehajtja az adott dolgot, visszatér a lakhelyére.
- Varázslat fenntartása: a mágiahasználó átadhat egy fenntartott varázslatot a megidézett lénynek, a probléma ezzel az, hogy ezek a lények nem igazán birtokolják a mágiát, így csak egészség körig képesek helyettesíteni a mágiahasználót. A -2 KT módosítót természetesen így az adott lény kapja meg.

- Formula tanítása: ha a lény olyan, megtaníthat egy formulát a mágiahasználónak. Például egy elementál egy elemi mágiát. Ezt a mesélőre bizzuk, hogy mit enged és mit nem.
- Rituálé segítése: az adott lény segíthet egy rituálé végrehajtásában, ilyenkor egy E próbát tesz csapatmunkában.

Attól függetlenül, hogy milyen szolgálatra van beosztva az adott lény, 24 óránként csökken 1-gyel a szolgálatai száma, tehát egy „kövess és védj meg” szolgálat legfeljebb a további sikerekkel megegyező napig működik. Az idézett lények nem távolodhatnak el messzebb az idézőtől, mint mágiá×100 méter, ha megteszik, akkor az a fenti távoli szolgálatnak számít.

Az idézett lények tulajdonságai az idézés E-től függenek, ha egy tulajdonságuk így 1 alá kerülne, akkor az 1 lesz. A mágiahasználónak egyszerre legfeljebb karizma számú idézett lényre lehet.

Egy lény elűzéséhez nem szükséges idézőkör, elég látni a célpontot. Az űző litániát E percig kell kántálni. Minden, az elűzésen elért siker csökkenti az elűzendő lény E-jét. Amikor célon lény E-je 1 alá csökken, visszaúzték a saját síkjára. Az élőholtakat az elűzés tulajdonképpen megöli. Ha az elűzendő lény idézője nincs mágiá×100 méternél távolabb, akkor a saját ellenállás képzettségével ellenállhat az elűzésnek. Értelemszerűen csak azokat a lényeket tudja a karakter elűzni, melyek megidézésével is tisztában van.

Famulus	Rituálé ideje: E×10 perc	Kimerülés: E+2
---------	--------------------------	----------------

Egy famulus idézhető meg a segítségével. Valójában nem is igazi idézésről van szó, mert a mágiahasználó a rituálé alatt megformázza a kívánt anyagból a kívánt formára a famulusát, ez egyben az áldozat is. A rituálé csak némi öntudattal és a mozgás képességével látja el az így nyert szobrot. A famulus képes egyszerű vagy éppen kissé bonyolult, de jól elmagyarázott dolgokat végrehajtani. A rituálé E óráig tart, utána a famulus visszaváltozik azzá a kupac anyaggá, melyből gyúrták. A famulust nem lehet elűzni, ugyanakkor el lehet fizikailag pusztítani.

Mentális	
Karizma	1
Intelligencia	1
Elme	1
Érzékelés	2

A famulus anyagától függően:

Fizikai	Agyag	Fa	Kő	Fém
Erő	E-2	E	E+2	E+4
Állóképesség	E	E+1	E+2	E+4
Mozgékonyosság	E-1	E-2	E-3	E-4
Egészség	E-1	E+1	E+3	E+6

Természeti szellem	Rituálé ideje: E×10 perc	Kimerülés: E+2
--------------------	--------------------------	----------------

Idézésükhöz nem árt a belső síkok lényei ismeret. Megidézhető egy adott birtok szelleme. A birtok itt azt a helyet jelenti, ahol a szellem létezik. Tulajdonképpen ezek a szellemek testesítik meg az adott területet. Így a vízi szellemek vízben, az emberi szellemek az emberek körül, az égi szellemek nyílt tereken és magas helyeken, míg a szárazföldi szellemek a természetben találhatóak meg. Továbbá ezek a természeti szellemek nem képesek a birtokukon kívül hatni vagy onnan kimenni. Tehát egy vízi szellemnek hiába is parancsolná meg az idézője, hogy jöjjön ki a vízből. Ugyanígy nincs tudomásuk más birtokokról. Például egy városszellem elvezetheti az idézőt valaki házához, de ott már nincs hatalma, mert az már otthon, nem tudja megmondani, hogy vannak-e bent. A birtokok néha nem azok, amiknek tűnnek, az emberi jelenlét és érzelmek átformálják őket. Például egy nagy fogadó, amiben sokan szállnak meg, de senki sem tartja otthonának, városszellem birtoka lesz, míg egy barlang, amiben egy remete már évek óta lakik és az otthonának tekinti, nem a hegyszellem birtoka lesz, hanem egy otthonszellemé. Ugyanígy az elhagyatott házakból szépen lassan kikopik az otthonszellem és átadja a birtokot a körülötte lévő területnek. Ha a mocsarat lecsapolják, akkor átalakul szárazföldi birtokká és így tovább, a mesélő mindig gondolja át, hogy az adott terület hogy kötődik a szellemekhez. Vannak olyan helyek, amik egyszerre több birtokot is jelentenek, ilyenkor az idézőnek meg kell mondania, hogy mely birtok szellemét kívánja megidézni. Például a Sheral bérceiben lehetséges hegyszellemet és szélszellemet is idézni ugyanott. Az ilyen átfedéseket is a mesélőre bizzuk.

Az adott birtokra jellemző áldozatot kell bemutatni a rituálé során, a megjelenő szellem általában magába építi az áldozatot. A szellem megjelenése általában tükrözi a birtokukat. Egy mezőszellem egy búzaszín hajú leányzó képében jelenhet meg, egy erdőszellem leginkább egy fához hasonlít, egy égi szellem egy gomolygó felhő stb. A természeti szellemek nem igazán harcra valók, arra ott vannak az elementálok. A természeti szellemek tudást, információt, illetve a birtokukra jellemző segítséget tudnak adni. A mesélőre bizzuk, hogy az adott birtok szelleme miféle információval vagy támogatással képes szolgálni, de általánosságban kijelenthető, hogy E kockával lehet dobni és az elért sikerek használhatók fel. Például egy erdőszellem +KT-t adhat vadászathoz vagy nyomolvasáshoz, a vízi szellemek úszáshoz, egy otthonszellem lopakodás/rejtőzködéshez stb.

Van két birtok nélküli szellem: az állati és a növényi, ezek bizonyos tekintetből sokoldalúbbak, másból kevésbé használhatók. Ezek mindig a környéken fellelhető egyedre fognak hasonlítani, egy városban megidézett állati szellem például esélyes, hogy patkány, macska vagy kutya képében jelenik meg, míg a sivatagban megidézett növényi szellem kaktusz formát ölt. Ezeket a szellemeket általában a famulusokhoz hasonló feladatokkal szokták megbízni, lévén sokkal értelmesebbek és jobban el tudnak vegyülni. Egy macska formát öltött állati szellem például nagyon alkalmas követni valakit, míg egy virágnak kinéző növényi szellem ki tud hallgatni titkos beszélgetéseket. A lehetőségeknek csak a mesélő fantáziája szab határt. Ha az állati szellem olyan típusú, akkor E-nyi verekedés képzettsége is lehet. Ezek a szellemek valamennyire a felvett alakjuknak megfelelően viselkednek, egy rózsza alakú növényi szellem például szúrósan odamondogat, míg egy farkasszellem vicсорog, ha neki nem tetsző dolgokat hall.

A természeti szellemek általában egyből felismerhetők az idézésben járatos karaktereknek, de néha meglepően bele tudnak simulni a környezetbe, főleg, ha ők is úgy akarják. Ekkor igen nehéz kiszűrni őket – általában 3+ siker kell hozzá –, de egy mágia

érzékelése ilyenkor is leleplezi őket. Minden karakternek egyetlen szelleme lehet aktív, ha másikat idéz, vagy elhagyja az adott birtokot, akkor az előző felszabadul minden szolgálat alól és eltűnik. Ugyanakkor egy birtoknak nem csak egyetlen megtestesülése lehet, tehát többen is megidézhetnek szellemet ugyanazon a birtokon.

	Emberi	Szárazföldi	Égi	Vízi	Növényi	Állati
Erő	E-2	E+4	E-3	E	E+1	E+2
Állóképesség	E	E+3	E-1	E	E	E+1
Mozgékonyosság	E+2	E-2	E+3	E	1	E+1
Egészség	E+1	E+4	E-2	E+2	E+2	E+2
Karizma	E	E-1	E	E	E	E+1
Intelligencia	E	E	E	E	E-3	E-2
Elme	E	E	E	E	E-3	E-2
Érzékelés	E	E	E	E	E	E+2

Emberi szellemek: város, mező, otthon

Szárazföldi szellemek: sivatag, erdő, hegy, szavanna

Égi szellemek: köd, vihar, szél

Vízi szellemek: tó, folyó, tenger, mocsár

Elementál	Rituálé ideje: E×10 perc	Kimerülés: E+3
-----------	--------------------------	----------------

Idézésükhöz nem árt az elemi síkok lényei ismeret. Egy elemi szellem idézhető meg. Mivel ezek a formulák nagyon régiek, az idéző litánia valamely ősi nyelven íródott, a helyes kiejtéshez szükséges az ismerete, ezért legfeljebb az ősi nyelv értékével megegyező E-jű elementált lehet megidézni. Az áldozat tulajdonképpen az adott szellem anyaga kell legyen, erős tűzelementálhoz nagy máglyát kell rakni, egy gyengébbhez elég egy tábortűz is, vízelementálhoz víz kell, földelementálhoz föld, levegőelementálhoz pedig általában elég a tiszta levegő. Ezek a lények az elemi síkokról idéződnek meg, így E×2 mágikus pánccal rendelkeznek és E mágikus átütésük van. A megjelenésük elnagyolt humaoid alak, E×30 centi magasak és lévén testük elemi anyag, csak egy ostoba nem tudja megmondani első ránézésre, hogy elementálok. Általában harci feladatokra vagy őrzésre, testőrködésként idézik őket. A harci tudásuk E, veszélyes harcások, ám egy elemi mágiában járatos mágiahasználó könnyedén elintézi őket, lévén E erejű ellentétes elem kell csak ellenük és megszűnnek létezni. Ynev legtöbb városában csak külön engedély birtokában idézhet valaki elementált, nem lehet csak úgy besétálni a városkapun egy tűzelementállal az oldalunkon. A mesélő adhat az elementáloknak különleges elemi képességeket, például nyíl vagy csóva formázással képesek támadni stb.

	Föld	Levegő	Tűz	Víz
Erő	E+3	E-3	E	E-1
Állóképesség	E+2	E-2	E	E+1
Mozgékonyosság	E-2	E+3	E	E+1
Egészség	E+2	E	E+1	E
Karizma	E-1	E+1	E	E
Intelligencia	E-1	E+1	E	E
Elme	E	E	E	E+1
Érzékelés	E-1	E+2	E+1	E

Élőhalott	Rituálé ideje: lásd lent	Kimerülés: lásd lent
-----------	--------------------------	----------------------

Idézésükhöz nem árt az élőhalottak ismeret. Meg lehet idézni egy élőhalottat. Az áldozatnak egy holttestnek kell lennie, amit az élőhalott irányítani tud. A megidézett torz lélek ezt a testet veszi birtokba. Élőhalottakat idézni feketemágia és a legtöbb helyen előbb ölik meg az idézőt, mint kikérdezzék, hogy miért is tette. Sokféle élőhalott van és mindegyik máshoz ért vagy másra használható, most csak 1-1 példa lett leírva minden osztályból, a mesélő dolgozza ki a többit, ha szükség van rá. Az élőhalottaknak meglehetősen szívós testük van, lévén nem érzik a fájdalmat, szét kell verni őket, hogy tényleges sérülést kapjanak. Gyakorlatilag a kötelező ÉP vesztést lehet rájuk alkalmazni, vagyis minden 4 tiszta FP után sérülnek 1 ÉP-t. Az idéző azonban még ezt a meglehetősen szívós testet is megtöltheti mágiával, hogy tovább erősítse az általa megidézett lényt. Ha az idézéskor E-nyi ÉP-t áldoz, akkor az idézett lény E×2 mágikus pánccal fog rendelkezni. Az élőhalottaknak megvan az a „rossz szokásuk”, hogy Ynevről származnak, tehát, amikor letelnek a szolgálataik, akkor maradnak, ahol vannak és azt teszik, amit akarnak, de ez a boszorkánymestereket ritkán szokta érdekelni.

Élőhalott osztálya	Rituálé ideje	Kimerülés
Tudattalanok	E×10 perc	E+1
Éji rémek	E×20 perc	E+2
Kóborlók	E×30 perc	E+3
Átváltozottak	E×40 perc	E+4

	Tudattalanok (Zaurak)	Éji rémek (Arich)	Kóborlók (Gahul)	Átváltozottak (Vámpír)
Erő	E	E-2	E+2	E+4
Állóképesség	–	–	–	–
Mozgékonyosság	E-2	E+3	E	E
Egészség	E+3	E	E+5	E+3
Karizma	1	1	1	E+1
Intelligencia	E-5	E-2	E-2	E+1

Elme	1	E-4	E-2	E+2
Érzékelés	E-4	E-2	E	E+2

Démon	Rituálé ideje: E óra	Kimerülés: lásd lent
-------	----------------------	----------------------

Ez a formula nem elérhető induló karakternek, kizárólag szerepjáték útján szerezhető meg! Idézésükhöz nem árt a démonológia ismeret. Démont idézni veszélyes és kimerítő dolog. Már csak azért is, mert a démonok folyamatosan keresik a lehetőséget, hogyan öljék meg az idézőjüket, mert a démonok életenergiákkal táplálkoznak és egy mágiával rendelkező idézőben ez bizony bőven van. A démonidéző litániák rettentő ősiek és nehezen hozzáférhetőek, továbbá helyes kiejtésükhöz szükséges egy ősi nyelv ismerete, ezért legfeljebb az ősi nyelv értékével megegyező E-jű démont lehet megidézni. S míg Ynev egyes helyein élőhalottat idézni, ha nem is elfogadott, de megtűrt dolog, addig egy démonidéző mindenképpen az életével játszik, mert nemcsak a megidézett démon, de minden épeszű értelmes lény meg akarja ölni, ha kiderül, hogy mit művel. Az élőhalottakhoz hasonlóan rengeteg fajta démon van, itt csak néhány lett leírva példának. Sok démon képes varázsolni, néhány rendelkezik pszivel is, így sokkal több a lehetőség bennük, mint bármi más idézhető lényben, pont ebben rejlik a veszélyességük is. A démonok áldozatként élőlényeket követelnek, minél nagyobb az áldozat, annál hatalmasabb lesz a megidézett démon. Egy szolga beéri E darab báránnyal is, de a démonurakhoz már emberáldozat szükséges, igen, E darab. Mivel a démonok a külső síkok lényei, ezért mindegyikük E×2 mágikus páncéllal rendelkezik és erő – itt a tulajdonságról van szó és nem az idézés erejéről – mágikus átütésük van pusztá kézzel is. A mesélő ne bánjon kesztyűs kézzel az egyszerű démonidézővel.

Démon osztálya	Kimerülés
Szolga	E+2
Közdémon	E×2
Démonúr	E×2+2
Démonherceg	E×2+6

	Szolga (Molamoht)	Közdémon (Shereb)	Közdémon (Seyrine)	Démonúr (Xing)
Erő	E+1	E+3	E-2	E+5
Állóképesség	E	E+2	E-1	E+4
Mozgékonyosság	E	E+1	E+3	E+3
Egészség	E	E+3	E	E+5
Karizma	E	E	E+2	E
Intelligencia	E	E-1	E+1	E+1
Elme	E	E	E	E+1
Érzékelés	E	E	E+1	E+1

## Állatok

Termetmódosítók (ÉP/FP):

- Pöttöm: -6 (macska vagy annál kisebb).
- Kicsi: -3 (goblinoknál kisebb, macskáknál nagyobb, pl. kutyafélék).
- Nagy: +3 (minden ami nagyobb és súlyosabb egy orknál pl. lovak).
- Óriás: +6 (minden, ami nagyobb egy lónál, de nem nagyobb egy óriásnál).
- Hatalmas: +12 (óriásnál nagyobb, igazán hatalmas lények, például sárkányok).

Minden vadállat rendelkezik a következő képzettségekkel:

- Észlelés 4.
- Vadonjárás 4.
- Kitérés/ugrás 4.
- Fájdalomtűrés 1-2 a legtöbb állatnak, 3-4 a gyakran verekedő állatnak és ragadozóknak, 5+ az öreg példányoknak.

Majd minden emlős rendelkezik a következő képzettségekkel:

- Úszás 4.
- Futás 4.

S végül minden ragadozó rendelkezik a következő képzettséggel:

- Nyomolvasás 4.

Ahol az adott állatnál más érték szerepel, úgy azt kell használni. A krokodilok például nem épp kitérő mesterek, de kiválóan úsznak. A sablonban az alapértékek szerepelnek, csak a termetmódosítók lettek beleszámolva. Tehát a mesélő ehhez vegye hozzá a fentebbi képzettségeket, belátása szerinti fájdalomtűrést és az ebből jövő FP-t, és így kapja meg az adott lény teljes adatlapját.

Aligátor/krokodil

Erő:	8	Karizma:	2	KÉ:	10	Sebzés:	2
Állóképesség:	3	Intelligencia:	1	ÉP:	16	Átütés:	2
Mozgékonyosság:	5	Elme:	2	FP:	12	Méret:	1
Egészség:	5	Érzékelés:	5	Páncél:	9	Termet:	N
Képzettségek: Verekedés 4, Kitérés/ugrás 1, Lopakodás/rejtőzködés 6, Úszás 6							

Majd minden nem sivatagi folyóban előfordulnak a Quiron-tenger és a Gályák tengere között. A krokodil és az aligátor tulajdonképpen rokonok, viselkedésük, megjelenésük, életmódjuk annyira hasonló, hogy a legtöbben nem is tudják őket



megkülönböztetni. A hozzáértő azonban azonnal kiszúrja melyik, melyik: az alligátor pofája szélesebb „U” alakú, míg a krokodiloké keskenyebb „V” forma. Másrészt a krokodil a SHERALTÓL délre él, míg az alligátor északra.

A folyókban élnek, a vízhez inni járó állatokra csapnak le, megragadják őket, lehúzzák a mélybe és a megfulladt állatból belakároznak. Az óvatlan embert is megölhetik így. Rejtőzések szinte tökéletes, csak a szemük látszik ki a vízből és olajzöldes-szürkés-barnás színük is kiváló álca. Miután természetes ellenfelük alig van, ők számítnak a csúcsragadozóknak a folyókban, csupán néha kapnak össze a vízilovakkal vagy a vizet is kedvelő nagymacskákkal. Az egyszeri utazó egy életre szóló élménnyel lesz gazdagabb, ha egy ilyen csatát végig nézhet.

A szárazon is meglehetősen gyors állatok, így nem kevésbé veszélyesek ott is. Bár a napon heverésző hullókból ezt kevesen néznék ki. Az embert így ritkán támadják meg, de azért senki se akarja megsimogatni őket. A tojásokat a nőstények a szárazföldön rakják le a homokba vagy sárból alkotott fészekbe, melyet – ellentétben a legtöbb hullóval – erősen védelmezik is. Az anya segíti a kicsiket kibújni a tojásból és a vízhez viszi őket, csak miután az utolsó kicsinyét is biztonságba helyezte, azután áll tovább.

E hullók, ahogy öregednek folyamatosan nőnek, átlagéletkoruk 50-60 év, de az igazán öreg példányok akár a 100 évet is elérhetik és igazán veszedelmes gyilkológéppé válhatnak. Míg átlagos példányaik 5-6 métereseek, ezek a matuzsálemek akár a 10 méteres hosszt is elérhetik. Az állkapocszáró izmaik olyan erősek, hogy nincs ember, aki szétfeszítené, jóllehet ez visszafelé már nem igaz, könnyedén zárva lehet tartani a pofájukat.

### Elefánt

Erő:	13	Karizma:	2	KÉ:	10	Sebzés:	2
Állóképesség:	6	Intelligencia:	3	ÉP:	19	Átütés:	2
Mozgékonyosság:	5	Elme:	2	FP:	18	Méret:	3
Egészség:	5	Érzékelés:	5	Páncél:	9	Termet:	Ó
Képzettségek: Verekedés 2, Kitérés/ugrás 1, Futás 2							

E hatalmas ormányosok csupán a SHERALTÓL északra, a szavannákon és a dzsungelben fordulnak elő. A két alfajt így is nevezik, szavannai és erdei elefánt. Az erdei elefántok alacsonyabbak, alig 2,5 méter magasak, míg szavannai rokonuk a 3 métert is túlnőheti. A nőstények és fiatal állatok kisebb családokban vándorolnak, az ivarérett hímeiket kiközösítik maguk közül, így ők általában magányosan vándorolnak. A száraz évszakban azonban akár többszáz fős csordákba is tömörülnek az ivóhelyek környékén, mert lételemük a víz, a hőségben ezzel hűsítik testüket.

Mindenféle füvekkel, lombokkal, gyümölcsökkel táplálkoznak. Ormányuk segítségével még az igen magasan lévő ágakat is elérlik. Megérhetik akár a 70 évet is és igen jó az emlékezőtehetségük. A kifejlett elefántnak csupán a kék gyík a természetes ellensége, minden más ragadozó elkerüli, ha jól akar magának.

### Farkas/kutya

Erő:	3	Karizma:	2	KÉ:	10	Sebzés:	2
Állóképesség:	5	Intelligencia:	2	ÉP:	10	Átütés:	1
Mozgékonyosság:	5	Elme:	2	FP:	8	Méret:	0
Egészség:	5	Érzékelés:	5	Páncél:	0	Termet:	K
Képzettségek: Verekedés 7							

A farkasok szinte mindenhol megtalálhatóak, a legelterjedtebb állatok egyike. Egyedül a vizes területeket nem kedvelik, mint a dzsungel és mocsarak. Bár itt megjegyzendő, ha egy-egy falkájuk bekeveredik a dzsungelbe, ott is megél, de jobban szeretik a kevésbé sűrű terepet. Bundájának színe a szürke, a fehér és a barna keveréke. Állkapcsaik erősek, fogaik hegyesek, veszélyes ragadozók. A falkában vadászat biztosítja nekik azt az előnyt, hogy nagyobb állatokat is el tudnak ejteni, de egyébként kisebb emlősöket, növényeket és a dögöt is megesszik. Ha nagyobb vadra vadásznak, kimerülésig üldözik, igyekeznek belemarni az oldalába, ha elgyengül, a földre rántani, és ott átharapni a torkát. Szociális állatok, falkákban élnek, és közösen nevelik az utódokat, melyet így többnyire rokonok alkotnak. A falka létszáma általában 5-9 egyed, de ha bőséges a zsákmány, akár 2-3 tucatnyira is megnőhet és mindig a legerősebb hím vezeti.

A méretesebb, megtermettebb fajtákra lehet használni a Hiéna statisztikáit, ezek a hidegebb erdőségekben, hegységekben élnek.

### Hiéna

Erő:	4	Karizma:	2	KÉ:	10	Sebzés:	2
Állóképesség:	5	Intelligencia:	2	ÉP:	10	Átütés:	2
Mozgékonyosság:	5	Elme:	2	FP:	8	Méret:	0
Egészség:	5	Érzékelés:	5	Páncél:	0	Termet:	K
Képzettségek: Verekedés 7							

Kutyaszerű ragadozó. A hátsó lábai rövidebbek, mint a mellsők, ezért járása elsöre furának tűnik. Ennek ellenére felveszik a gyorsaságot a legtöbb kutyafélével. Igen kitartó vadász. A szavannákon élnek, a hegyek lábaitól egészen a félsivatagos területekig és főleg nagyobb patásokat zsákmányolnak, de nem vetik meg a dögöt sem. Fogyasztanak még tojásokat, lárvákat, gyümölcsöket is. Alapvetően semmilyen állat nem érezheti magát biztonságban a hiénafalkától. A fiatal orrszarvú, zsiráf, víziló, elefánt mellett akár a kifejlett nőstény oroszlánt is zsákmányul ejtik. A leopárd is örülhet, ha csak a zsákmányát veszi és időben felkapaszkodhat egy fára. A hiénafalkák és az oroszlánfalkák, főleg őségekben, szabályos háborúkat vívnak.

A hiéna állkapcsa rendkívül erős, képes a csontokat is megrágni. Alapvetően vándorló életmódot folytatnak, a zsákmányállatokat követik. A többi emlőstől eltérően, a nőstények nagyobbak a hímeinél és agresszívabbak is. Jellemző kacagó hangjukat a beenszülöttek jól ismerik, az utazók általában hátborzongatónak találják. Éjszakai állatok, a szavannákon falkában járnak vadászni, de az utazó belebotolhat magányos hímekbe is. A hegyvidéken és a sivatagos területeken azonban csupán, egy-egy család kóborol, de az is megeshet, hogy csupán egyetlen példány él, ha kevés a zsákmány. Kacagásuk mellett még igen bűdösek is, ez is hozzájárulhat rossz hírukhoz, egyes nomád népek szerint az elhunytak szellemei néha hiénák képében születnek újjá.

## Kérődzők (byzon, bölény, szarvasmarha stb.)

Erő:	8	Karizma:	2	KÉ:	9	Sebzés:	1
Állóképesség:	5	Intelligencia:	1	ÉP:	16	Átütés:	0
Mozgékonyosság:	4	Elme:	2	FP:	14	Méret:	1
Egészség:	5	Érzékelés:	5	Páncél:	0-6	Termet:	N
Képzettségek:							

Kisebb, nagyobb csordákba verődve élnek ezek a megtermett állatok. A szaporodási időszakban azonban akár több ezer csordák is összejöhetnek. Növényeket legelnek nagyjából egész nap. Általában az évszakoknak megfelelően vándorolnak, némely fajuk igen nagy távolságokat is megtéve. A civilizáltabb népek a tejükért és a húrukért tartják, míg a nomádok általában a csordával mozognak, hiszen az elejtett állatok majd minden részét felhasználják.

A látásuk nem épp jó, de szaglásuk és hallásuk ezt kiegyenlíti. Tudnak úszni, és ha megriasztják őket, akkor igen gyorsan képesek futni és eltaposnak mindent, ami útjukba kerül.

A nagyobb termetű fajok – mint a bölény – pusztá bőre is páncélt adhat.

## Harci kutyák

Erő:	5	Karizma:	3	KÉ:	11	Sebzés:	2
Állóképesség:	6	Intelligencia:	2	ÉP:	11	Átütés:	2
Mozgékonyosság:	6	Elme:	2	FP:	9	Méret:	0
Egészség:	6	Érzékelés:	5	Páncél:	0	Termet:	K
Képzettségek: Verekedés 7							

A táblázatban szereplő értékek csak tájékoztatóul szolgálnak, mivel minden egyes fajta más és más tulajdonságokkal bír. Ezért az egyes fajták különböző módosítókat kaphatnak, de ezt már rábízunk a mesélőre. A közönséges kutyák, vadászkutyák, elvadult ebek a fentebb leírt farkas értékeit használják, az itt szereplő értékek az igazi harcra tenyésztett, nagydarab jószágokra érvényesek.

## Ló (utazó)

Erő:	8	Karizma:	3	KÉ:	11	Sebzés:	1
Állóképesség:	5	Intelligencia:	1	ÉP:	16	Átütés:	0
Mozgékonyosság:	6	Elme:	2	FP:	14	Méret:	1
Egészség:	5	Érzékelés:	5	Páncél:	0	Termet:	N
Képzettségek: Verekedés 1							

Utazó ló, mint neve is jelzi, utazásra használják. Rengeteg fajtája létezik, az ősidők óta nevelik, hogy segítse a mindennapi munkát, és az utazást. A lovak jól látnak, a sötétben jobb a látásuk egy embernél, a hallásuk is jobb. Az ízlése igen kifinomult, ezért válogatós, silány táplálékot nem eszik meg és a mérgező növények többségét is elkerüli. A szaglásuk igen érzékeny, egy kutyáéval ugyan nem ér fel, de ez a lovak egyik fő érzékszerve. Jól úszik, még egy lovassal a hátán is képes 2 méternél messzebb ugrani és rövid távon igen gyors. A ló kíváncsi állat, de könnyű megijeszteni és még ha alapvetően nem is akar bántani senkit, a tömegéből adódóan komoly sérülést tud okozni.

## Ló (könnyű harci)

Erő:	8	Karizma:	2	KÉ:	11	Sebzés:	1
Állóképesség:	5	Intelligencia:	1	ÉP:	16	Átütés:	0
Mozgékonyosság:	6	Elme:	2	FP:	14	Méret:	1
Egészség:	5	Érzékelés:	5	Páncél:	0	Termet:	N
Képzettségek: Verekedés 3							

Ezek a példányok pont ugyanúgy néznek ki, mint az utazáshoz használt társaik, a különbség a képzésükben van. Egyrészt hozzászoktatták őket a csatajához és a páncél viseléséhez, másrészt alapvető vezényszavakra hallgatnak, harmadrészt megvédik magukat. A harci lovakkal lehetséges lerohanni az ellenfelet és hátrálni is lehet velük, amit a közönséges ló szinte sosem tesz meg.

## Ló (nehéz harci)

Erő:	9	Karizma:	2	KÉ:	10	Sebzés:	2
Állóképesség:	6	Intelligencia:	1	ÉP:	16	Átütés:	1
Mozgékonyosság:	5	Elme:	2	FP:	15	Méret:	1
Egészség:	5	Érzékelés:	5	Páncél:	0	Termet:	N
Képzettségek: Verekedés 4							

A nehéz harci ló arra lett kitenyésztve, hogy elbírjon egy teljesvértes harcost. Kinézete, járása, mérete alapján egyből látszik, hogy más mint a többi. Kevésbé gyors, mint egy könnyű harci ló, mivel súlyosabb, cserébe kiképezték, hogy a gazdájával együtt harcoljon és ha vértbe is öltöztetik, akkor kevesen szeretnének harcba bocsátkozni vele.

## Macskafélék

### Jaguár, tigris, oroszlán

Erő:	7	Karizma:	3	KÉ:	13	Sebzés:	3
Állóképesség:	5	Intelligencia:	1	ÉP:	13	Átütés:	2
Mozgékonyosság:	7	Elme:	2	FP:	11	Méret:	1
Egészség:	5	Érzékelés:	6	Páncél:	0	Termet:	
Képzettségek: Verekedés 7, Lopakodás/rejtőzködés 6							

## Puma, leopárd

Erő:	5	Karizma:	3	KÉ:	13	Sebzés:	2
Állóképesség:	5	Intelligencia:	1	ÉP:	10	Átütés:	1
Mozgékonyosság:	7	Elme:	2	FP:	8	Méret:	1
Egészség:	5	Érzékelés:	6	Páncél:	0	Termet:	K
Képzettségek: Verekedés 7, Lopakodás/rejtőzködés 6, Mászás 4							

## Házimacska, vadmacska

Erő:	1	Karizma:	3	KÉ:	12	Sebzés:	0
Állóképesség:	4	Intelligencia:	1	ÉP:	5	Átütés:	0
Mozgékonyosság:	6	Elme:	2	FP:	5	Méret:	0
Egészség:	3	Érzékelés:	6	Páncél:	0	Termet:	P
Képzettségek: Verekedés 5, Lopakodás/rejtőzködés 6, Mászás 6							

A macskaféléket méretük alapján három csoportba sorolhatjuk: kicsik, közepesek és nagyok. A gepárd, bár elég nagytestű, sosem támad emberre, vadászatának sikeressége a gyorsaságában rejlik, bármely sérülés halálos lehet a számára, ezért még egy nagyobb kutya elől is elmenekül, a hiénakölykök is elkergetik zsákmányától. A többi kicsi macskaféle, hiúz, ocelot, szervál stb. pedig nem ellenfele egy embernek a méretéből adódóan, így ezek mindig kerülnek a találkozást, összetűzést az emberekkel.

A közepes termetű puma és a leopárd (közkeletűbb elnevezéssel párduc), bár komoly veszélyt jelent a magányos utazóra, ritkán támad, általában csak akkor, ha sarokba szorítják vagy a kölykeit védelmezi. Mindkét állat magányos életmódot folytat, élőhelyük igen széleskörű, a pumák szinte bárhol megtalálhatóak, a leopárdok inkább a melegebb szavannás területen élnek. Nagyobb és kisebb emlősökkel táplálkoznak. Mivel a leopárd éjszakai állat, igen ritkán találkozik vele az egyszeri kalandozó, pumával már inkább össze lehet futni, mivel az a nap bármely szakában aktív lehet.

A nagy termetű macskafélék a jaguár, tigris és oroszlán. Ezek az állatok már veszélyesek, a méretükből adódóan, simán zsákmánynak nézik az átutazót, főleg, ha lovon jön. A tigris és a jaguár magányos vadász, mindkettő az esőerdőt részesíti előnyben, de számos élőhelyen fellelhetők; egyaránt megtalálhatók mindenféle erdőtípusokban, mocsaras területeken, erdő közeli füves részekben, néha még tengerparton is. Közös bennük még az is, hogy víz közelében élnek, mindkettő kiválóan úszik, szeretik is a vizet, valamint kiválóan másznak fára. Általában szürkületkor vadásznak, de bármikor aktívak lehetnek.

Az oroszlánok még ennél is jobban elterjedtek, a fent leírtakhoz képest még a hegyvidékek lábainál, a sivatagok szélein, illetve a félsivatagos bozótosokban is élnek. Falkában vadásznak, főleg a nagyobb patás állatokra, de a kisebb vízilovakat vagy elefántokat is megtámadják. Általában megpróbálják bekeríteni a zsákmányt, arra terelik őket, ahol a többiek lesben állnak vagy az egyik állat elvonja a figyelmet, amíg egy másik hátulról megtámadja. A falkákat egy vagy több hím vezeti és jó pár nőstény tartozik alájuk. Egész nap aktívak lehetnek, de a nap nagy részét alvással töltik.

A macskafélék szaglása majdnem olyan jó, mint a kutyáké, hallásuk viszont sokkal kifinomultabb, és gyenge fénynél is kiválóan látnak. Bajszuk miatt még teljes sötétben is biztonsággal tudnak haladni. Saját területükön a nagymacskák a csúcsragadozók, a jaguár és a tigris még a krokodilt is levadásza, s a medvék is kitérnek előlük. Egyetlen igazi riválisukat a hiénafalkák jelentik. Háziasított rokonuk hasonlóan megfog mindent, ami csak előfordul egy faluban: kígyó, béka, egér, pocok, kisebb madarak, és a rovarokat sem vetik meg.

## Medve

Erő:	9	Karizma:	2	KÉ:	11	Sebzés:	3
Állóképesség:	6	Intelligencia:	1	ÉP:	17	Átütés:	2
Mozgékonyosság:	5	Elme:	2	FP:	15	Méret:	2
Egészség:	6	Érzékelés:	6	Páncél:	4	Termet:	N
Képzettségek: Verekedés 4, Mászás 4							

A medvék mindenevő állatok, a mérsékelt égövűtől egészen a tundrákig minden nagyobb erdőszéleken megtalálhatók. Szőrzetük a barna különféle árnyalata, egészen a feketéig. A medvék magányosan élnek, az anyamedvék mellett általában 1, ritkábban 2 bocs van. A medvék ritkán bocsátkoznak harcba – csak akkor, ha őket vagy bocsaikat fenyegeti közvetlen veszély. Ha harcolni kényszerülnek, fölegyenesednek és mellső mancsaikkal hatalmas csapásaival, valamint harapásukkal támadnak.

Ez egy átlagos barnamedve leírása, a fekete medvék kisebbek, a jegesmedvék nagyobbak, a mesélő ennek megfelelően módosítsa az értékeiket.

## Mérgeskígyó

Erő:	1	Karizma:	3	KÉ:	11	Sebzés:	0
Állóképesség:	4	Intelligencia:	1	ÉP:	9	Átütés:	0
Mozgékonyosság:	6	Elme:	1	FP:	6	Méret:	0
Egészség:	4	Érzékelés:	5	Páncél:	0	Termet:	K
Képzettségek: Verekedés 7, Kitérés/ugrás 1, Lopakodás/rejtőzködés 4, Mászás 4, Úszás 4							

A tajgák kivételével bárhol előfordulhatnak. Kivétel nélkül ragadozók, a legtöbbjük szárazföldi, de néhányan alkalmazkodtak a vízi életmódhoz is. Kisebb gerincesekre vadásznak, főleg rágcsálókra, békákra, madarakra, gyíkokra, néha egymásra is. Méretük igen változó, alkartól akár 3 m-es hosszig. Megjelenésük is hasonlóan sokrétű, van, amelyet már messziről ki lehet szúrni, mert jelzi, hogy ne tovább, színe is élénkpiros, mások tökéletes rejtőszínnel rendelkeznek, a gyanútlan utazó egyszerűen átlép felettük.

A kígyók látása rendkívül rossz, csupán a mozgást érzékelik, hallásuk szintén rossz, bár a talaj rezgéseit igen jól értelmezik. Fő érzékszervük a szaglásuk, de egyes éjszakai életmódot folytató fajok infralátással is rendelkeznek, ami rendkívül eredményessé teszi őket. Emberre csak ritkán támadnak, főleg, ha megzavarják őket.

A legtöbb kígyó megmarja az áldozatát, majd megvárja, míg a mérge végez vele, aztán egyben lenyeli. A mérgeük szinte minden esetben halálos, persze nem egy felnőtt emberre lett méretezve, de vannak olyan fajták, melyek mérge egy lovat is leterít pár óra

alatt. Kétféle mérget használnak, az egyik az idegrendszert támadja és semmisíti meg, a másik az izmokat bénítja meg és így fulladásos halált okoz. Mérgeük általában 2-3 marásra elég.

Van egy ritka fajtájuk, mely a mérget képes akár 2 méteres távolságra is kispriccelni. Itt megjegyzendő azonban, hogy ezek a kígyók nem így támadnak, hanem ha megszorítják őket, akkor a háborgatójukat szembe köpve menekülnek el.

### Nganga

Erő:	7	Karizma:	3	KÉ:	10	Sebzés:	2
Állóképesség:	5	Intelligencia:	3	ÉP:	16	Átütés:	1
Mozgékonyosság:	5	Elme:	2	FP:	14	Méret:	1
Egészség:	5	Érzékelés:	5	Páncél:	2	Termet:	N
Képzettségek: Verekedés 4, Kitérés/ugrás 2							

Az erdős hegyvidékek lakója. Hatalmas majom, sűrű fekete szőrzettel, mely az idő múlásával a hímeknél ezüstbe fordul. Általában négykézláb közlekednek, de ha felállnak, akkor akár 3 m magasak is lehetnek. Kisebb családok élnek együtt. Napjaik jó része élelemszerzéssel telik. Leveleket, rügyeket, gyökereket, fakérget, gyümölcsöt és lárvákat esznek. Nem tudnak úszni és utálják a vizet, az eső elől menedéket keresnek és patakokon, folyókon is csak úgy kelnek át, ha megtehetik száraz lábbal, mondjuk egy kidőlt fán.

Békés vándorok, nem keresik a bajt, az utazók elől általában elbújnak. Viszont, ha veszélyben érzik a csapatukat vagy megsebzik őket, a hímek halálukig képesek harcolni. Igazán veszélyessé a párzási időszakban válnak, amikor megküzdnek a nőstényekért. Ilyenkor messzire hallatszik kihívó üvöltésük és épeszű vándor messzire elkerüli őket. Ebben az időszakban örjögve harcolnak, ez megfelel a harci láz 3-nak.

### Óriáskígyó

Erő:	6	Karizma:	2	KÉ:	10	Sebzés:	3
Állóképesség:	5	Intelligencia:	1	ÉP:	16	Átütés:	0
Mozgékonyosság:	5	Elme:	2	FP:	14	Méret:	0
Egészség:	5	Érzékelés:	5	Páncél:	0	Termet:	N
Képzettségek: Verekedés 4, Kitérés/ugrás 1, Lopakodás/rejtőzködés 3, Mászás 4, Úszás 4							

Az óriáskígyók főleg a dzsungelben honosak. A szavannákon is megélnek, ha van a közelben folyóvíz. Kinézetük nagyon változatos, alapszínük általában fehér, vörös, szürke, barna, néha fekete. Hátukon sötét foltok húzódnak, ezek általában barnák. A nőstény 10-60 kicsi kígyót szül és óvja őket, míg le nem vedlik a szülőbőrüket. Ez 1-3 hét, utána a kicsik magukra vannak utalva. A kicsinyek jobbra a fákon élnek, de ahogy egyre nagyobbak lesznek, fokozatosan leköltöznek a talajra. A kifejlett óriáskígyó 2-5 méter hosszú. Közepes méretű emlősökkel táplálkoznak, madarakkal, néha gyíkokkal is. Jól úsznak.

Szaglásuk kitűnő, e segítségével vadásznak vagy lesből támadnak. Rátekerednek áldozatukra és szép lassan megfojtják. Ha a kígyó már nem érzi a zsákmánya szívének a dobogását, akkor elengedi és lenyeli.

Néhány nomád törzs háziállatként is tartja, mert megszabadítják őket az egerektől, patkányoktól és más kártékony rágcsálóktól.

### Orrszarvú

Erő:	8	Karizma:	2	KÉ:	9	Sebzés:	3
Állóképesség:	5	Intelligencia:	1	ÉP:	16	Átütés:	3
Mozgékonyosság:	4	Elme:	2	FP:	14	Méret:	1
Egészség:	5	Érzékelés:	5	Páncél:	9	Termet:	N
Képzettségek: Verekedés 3, Kitérés/ugrás 1							

Rinocéroszok főleg a szavannákon fordulnak elő, de élnek dzsungelben és mocsarakban is. Méretük a pónitól az egészen nagy, majd 2 m-es példányokig terjed. Színük a szürke árnyalatai, de van vörösbarna szőrű fajuk is. A szarvuk a szavannai példányoknak akár másfél méterre is megnőhet, de átlagosan csupán ennek a harmada. A síkságokon családok vándorolnak, a dzsungelben és mocsarakban élők általában magányosak. Leginkább szürkületkor aktívak, nap közben inkább pihennek, dagonyáznak. Kiválóan úsznak. Fűvet, leveleket és gyümölcsöket fogyasztanak. A látásuk igen rossz, ezért egy lovas utazót könnyen összetévesztenek egy területükre igényt tartó hímmel, így azonnal támadnak. Szaglásuk és hallásuk viszont kitűnő. Bár elsősre nem úgy tűnik, ha belendülnek, bizony egy lóval is felveszik a versenyt. Támadásuk legtöbbször rohamnak minősül, így igen halálos tud lenni.

### Pávián

Erő:	2	Karizma:	3	KÉ:	10	Sebzés:	2
Állóképesség:	5	Intelligencia:	1	ÉP:	10	Átütés:	2
Mozgékonyosság:	5	Elme:	2	FP:	8	Méret:	0
Egészség:	5	Érzékelés:	5	Páncél:	0	Termet:	K
Képzettségek: Verekedés 4, Mászás 4							

A páviánok nagytestű majmok, a szőrzetük barnás, az arcuk és az ülepük teljesen csupasz. Az orruk kutyaszerűen megnyúlt és fogazatuk bármely nagymacskáéval vetekszik. A síkságokon olyan helyeken laknak, ahol vannak sziklák, mely biztonságos éjszakai szállásul szolgál, valamint az erdős és hegyvidéki területeket kedvelik, itt egészen a hóhatárig megtalálhatók. Alapvetően növényeket fogyasztanak, de nem vetik meg a rovarokat, csigákat és tojásokat sem. A hímek többnyire sörénnyel vannak ellátva és jóval nagyobbak a nőstényeknél, akár a 20 kg-ot is elérhetik. A napjukat többnyire kóborlással, élelemkereséssel töltik, majd estére visszamennek a biztos éjszakai szállásra. Alapvetően 50 fő körüli csoportokban élnek, de ennek nagysága változik a helytől, a táplálék mennyiségétől és az évszaktól is. A csoportok kisebb egységekre, háremekre bomlanak, amelyet egy hím vezet és 4+ nőstény tartozik alá. A hímek gyakran vívnak csatát a háremért vagy egy-egy nőstényért. Főleg a nagymacskák és a hiénák vadásznak rájuk, de míg az oroszlánok és a hiénák szintén falkában élnek, és így nehezen tudnak szembeszállni velük, a

magányosan vadászó leopárddal bizony a nagyobb hímek harcra szállnak, vagy akár a csoport több hímje is védelmezi ellene a többieket. Az embert alapvetően nem támadják meg, sok helyen házikedvencként tartják, máshol pedig betanítják őket, hogy leszedjék a gyümölcsöket a fáról.

### Ragadozómadarak

Erő:	1	Karizma:	2	KÉ:	10	Sebzés:	2
Állóképesség:	5	Intelligencia:	1	ÉP:	9	Átütés:	0
Mozgékonyosság:	5	Elme:	2	FP:	8	Méret:	0
Egészség:	4	Érzékelés:	5	Páncél:	0	Termet:	K
Képzettségek: Verekedés 7, Kitérés/ugrás 1, Észlelés 6							

A baglyoknak és keselyűknek más a kinézetük, viselkedésük, ezért nem vettem ide ezeket, de ha a mesélő úgy ítéli, használhatja rájuk is a statisztikákat.

Ynev egén mindenhol megtalálhatjuk valamely fajtájukat. Lakjanak bár hegyekben, erdőkben, pusztákon vagy nádasokban egy közös bennük: mind vadászok. A legtöbbjük rágcsálókra, kígyókra, békákra, néhányuk halakra vadászik. Kinézetük nagyon változatos, rengeteg féle színvariáció előfordul, de általánosságban a barna és szürke dominál. Méretük is igen széles skálán mozog, a legkisebbek csupán egy férfitenyér nagyságúak, míg a legnagyobbak a 10 kilót is elérik. Ugyan a legnagyobb az óriásrétság, de ez halakkal táplálkozik, így a szirti sas, ami akár a farkast is elejti, illetve a hárpia, ami majmokra vadászik a dzsungelben, a legveszélyesebb. A Rukh madarat most nem vesszük ide, az külön kategória. Általában zuhanórepülésben csapnak le áldozatukra. Látásuk egészen rendkívüli. Legtöbbjük jól idomítható, amit a vadászok és a nemesek időtlen idők óta ki is használnak. Majd minden országnak megvan a maga solymászkultúrája.

A statisztikák a közepes méretű madarakra érvényesek, a mesélő módosítsa nyugodtan.

### Szarvasfélék (gímszarvas, rénszarvas, dámvad stb.)

Erő:	5	Karizma:	2	KÉ:	10	Sebzés:	2
Állóképesség:	4	Intelligencia:	1	ÉP:	15	Átütés:	0
Mozgékonyosság:	5	Elme:	2	FP:	13	Méret:	1
Egészség:	4	Érzékelés:	5	Páncél:	0	Termet:	N
Képzettségek: Verekedés 4							

Ugyan ezek is kérődzők, de méretük és eltérő életstílusuk miatt külön lettek véve. A tajgáktól a trópusokig mindenhol megtalálhatók és általában a nagyobb ragadozók elsőszámú prédái. Vannak csordákban élő, síksági és magányos hegyvidéki fajaik is. Az emberek is előszeretettel vadásznak rájuk. Míg a nagyobb kérődzők elsősorban a tömegük miatt veszélyesek, a szarvasfélék a bikákon növő szarvokról kapták a nevüket, melyet elsősorban harcra növesztenek. Ezt minden évben levetik, majd a párzási időszakra megnövesztik és ezzel vívnak meg a teheneikért. Bár alapvetően zsákmányállat, egy embert is megölhetnek a nagyobb fajaik, mert agancsaik impozáns méretűre is megnőhetnek. Pont e miatt sok címerben visszatérő elem a szarvasféle.

### Vaddisznó

Erő:	3	Karizma:	2	KÉ:	9	Sebzés:	3
Állóképesség:	4	Intelligencia:	1	ÉP:	10	Átütés:	1
Mozgékonyosság:	4	Elme:	2	FP:	7	Méret:	0
Egészség:	5	Érzékelés:	5	Páncél:	4	Termet:	K
Képzettségek: Verekedés 4, Kitérés/ugrás 2							

A vaddisznó a leghidegebb és legmelegebb területeken kívül, szinte bárhol megtalálható. Csak a búvóhely nélküli területeket nem kedvelik, mint a nyílt síkságok vagy hegyvidékek csúcsai. Éjszakai állatok, kisebb csordákban élnek, melyet a köznyelv kondának hív. A táplálék mennyiségétől függően, akár nagy távolságokat is képesek megtenni és kiválóan úsznak is. Nagyjából mindenevők, de főleg férgeket, rovarokat, gumókat, gombákat fogyasztanak. A látásuk nem túl jó, bár az embert azért lepipálják sötétben, de a szaglásuk vetekedik a legjobb kopóéval is.

Normál esetben a vaddisznó elmenekül az ember elől, csak akkor támad, ha kicsinyeit védi, vagy ha megsebzik. Ilyenkor azonban a vadkan kiálló agyarái miatt félelmetes ellenfél tud lenni. Gyakori címerállat.



