

Kalandozó

Szabályok és Karakterek



A mese hőse
TE VAGY!

Akción, Kockák, Szerepjáték!

írta: Takács Bálint

1.1 verzió

Tartalomjegyzék

Bevezetés	3
A karaktered	5
A Sík népei	11
Akción és Csata.....	20
Bajok és Terepek	23
Pihenés	24
Osztályok és Szintlépés	25
Szabad képességek	40
Felszerelés	45
Alkotás, Találmányok és Kiegészítők.....	50
Előre elkészített karakterek	55



Herót, az irodai varázsló fáradtan pillantott ki konyhaablakán. Jobb kezével apró, narancssárga lángokat idézett meg ujjai hegyén, bal kezével pedig egy sajtos-paradicsomos szendvicset tartott azok felé. A lassan piruló olcsó kockakenyér illata betöltötte kicsiny lakását, amibe még éppen csak beszűrődött a délutáni forgalom kellemetlen hangja. A bukóra nyitott, poros ablakon keresztül figyelte Öbölváros ingerült lakosait, ahogy azok a nap végi forgalommal birkóztak.

Egy cigarettacsikk pottyant le ablaka előtt, majd szikrázva eltűnt a betonpanel erkélyei között. Májas úr, a farkaskóros házmester telihold környékén egy zsebrádió társaságában a ház tetején sátorozik, hogy megelőzze a lakók esetleges felfalódását. Ezeken a napokon a kotnyeles harmadik emeleti kobold nénire bízta a lépcsőházi növények locsolását.

A suhanó csikk egy macskaköves utcára koppan. Szekerek és olajjal meghajtott, berregő motorok között egy lámpásokkal megvilágított étkezde nyitott teraszát pillantjuk meg. Egy megtermett mágus, egy halképű harcos és egy busa bajszerű boszorkány egy ódon térkép felé görnyedve tanácskozik egymással. Még nem is tudják, de alig két nap múlva ők lesznek 300 éve az első síklakók, akik saját szemükkel pillanthatják meg Brutális Bergamont, az elvetemült lángelme elrejtett kincsesárát a város alatt meghúzódó katakombákban. Ezzel egyetemben ők lesznek 300 éve az első síklakók, akiket Bergamont hűséges gőzgőlemjei könyörtelenül kilapítanak. Legalábbis kettejüket: a harcos csodás módon megmenekül, de a hazaúton egy közeli erdő félreeső ligetében találja magát, ahol ügyetlen menekülési kísérlete végett kénytelen élete végéig barkóbát játszani egy vicces kedvű tündérrel.

Nem melleleg ez az erdő ad otthont a hírhedt Szandálos rablóbandának, ami eltévedt turistákból és a várost megunt kempingezőkből verbuválódott össze. Jaj annak, aki egy termosz forró kávé vagy (ne adj isten) egy turista szalámi birtokában vág neki a rengetegnek! Az eltévedt utazót csakis saját bátorsága, vagy esetleg a helyi fűszerboszorkány, Tárkony Luca mentheti meg, aki saját kezűleg rántotta vissza az élő fajok közé a majdnem kihalt óriáslegyek nemes nemzetét. Ennek, az óriáslegyeken kívül, senki sem örült.

Pont egy ilyen légy útját követve térünk vissza Herótunkhoz, aki fíntorodva húzódik el piszkos ablakától miután a húsos rovar nedves toccsanva nekiütközik. Kezében egy megfeketedett melegszendvics, amiből csak egy harapásnyi hiányzik. Ideje összeszednie magát. Ha nem akar papírok, táblák és abakuszok mellett megöregedni, akkor neki kell vágnia a kalandoknak. Biztos keres valaki egy erőteljes varázslót... vagy talán egy belátható erejű mágust... esetleg egy középhaladó kuruzslót...

Kalandozz, ó, Kalandozó!



Bevezetés

MI AZ A SZEREPJÁTÉK?

A szerepjáték egyfajta társasjáték, amit társalgással és improvizációval játszunk. A **játékosok** közös történetmeséléssel egy fantasztikus, kalandos világba merülnek el, ahol egy általuk kreált **karaktert** irányíthatnak. A játékot a **narrátor** vezeti, aki ügyel a történet könnyed folyására és a szabályok betartására. A narrátor nem rendelkezik saját karakterrel, azonban ő személyesíti meg a játékosokat körülvevő világot, annak lakóival, lényeivel és akadályaival együtt.

Ez a játék egy **párbeszéd**. A narrátor szavaival leírja, hogy mit látnak, hallanak és észlelnek a karakterek, a játékosok pedig elmondják, hogy karakterük miként érez, hogyan cselekszik az adott szituációban. A karakterek cselekvéseire a narrátor reagál, majd visszaadja a szót a játékosoknak. A játék célja az, hogy karakterek legyőzzék a narrátor által eléjük gördített akadályokat, ezzel egyre erősebbé váljanak és tovább jussanak a történetben, idővel teljesítve azt.

SIKER és KUDARC

A játék persze nem csak képzelgésből áll! Ahhoz, hogy a játékosok sikerrel járjanak kalandjaik során, **próbákat** kell teljesíteniük, amiben nagy szerepet játszik szerencsájuk és karakterük felépítése. Próbákat minden esetben a narrátor kezdeményez akkor, amikor egy játékos karaktere valamilyen eldöntendő helyzetbe kerül.

Narrátor: Órák óta járjátok már a sötét utcákat, mire megpillantjátok a lepusztult épületet. Egy romos raktár tárul elétek, telefirkált falakkal és ütemesen kiszűrődő elektronikus zenével. Egyszerű, négyszögletes építmény, azonban ha minden igaz, akkor itt rejtőzött el Ágoston, a punk bandita akit kerestek. Ha sikerül elkapnotok, bőséges fejdíj üti a markotokat!

Alex (Elnert alakítva): "Végre, már kezdett elegendő lenni a bókászásból!" Látunk embereket a környéken?

Narrátor: Első ránézésre senki sincs a közelben, azonban a bejárat közelében áll egy szekér, néhány biciklit, sőt, egy ló is. Úgy tűnik, hogy lehetnek bent néhányan.

Alex: "Na, hát akkor gyerünk befelé!"

Gábor (Günthert alakítva): "Várj még, Elnert! Előbb felmérném a terepet, nehogy elijesszük a banditát." Az ablakhoz sétálok és bekukucskálok rajta. Látom bent Ágostont, vagy bárki mást, aki banditára emlékeztet?

Narrátor: Dobj egy Kutatás próbát 7-es nehézséggel!

D, MINT DOBÓKOCKA

A játék legfontosabb eleme a **10 oldalú dobókocka**, röviden **D10**. Kalandozás során dobókockákkal döntjük el, hogy a karakter sikert aratott-e próbája során vagy csúfosan elbukott. Idővel szükséged lehet 4, 6, 12 és 20 oldalú kockákra is (**d4, d6, d12, d20**).

Próba során a narrátor kiválasztja egy **tulajdonságod**, majd meghatározza a próbád **nehézségét** (*titokban vagy hangosan*). Bizonyos esetekben a szabálykönyv határozza meg próbád nehézségét. Egy próba nehézsége komplikáltságtól függően **6 és 9 között** mozoghat.

Minél jártasabb vagy egy területen, annál több kockával guríthatsz annak próbái során. **Dobj a próbára tett tulajdonságod teli négyzeteivel egyenlő számú d10-et!** Ha a legnagyobb dobott számod elérte a próba nehézségét, sikeresen legyőzted az akadályt!

PLUSZ KOCKÁK

Ha próbád során valaki **támogat** téged, **fókuszálsz**, esetleg rendelkezel egy speciális képességgel vagy felszereléssel, úgy a narrátor beleegyezésével **plusz kockákat** adhatsz próbádhoz, ezzel megnövelve a sikered esélyét. Egyszerre több forrásból is kaphatsz segítséget, azonban egy próba során **legfeljebb 6 kockát guríthatsz**.

VESZÉLY!

Vakmerő vagy meggondolatlan próbák végrehajtása során **veszélyes** helyzetbe kevered magadat. Ha ilyenkor vallasz kudarcot, bukásodon felül egy sorscapást is megidézel, amit a narrátor választ ki. Ha veszélyes helyzetben pontosan próbád nehézségét sikerül megdobnod, félsikert aratsz: eléred célodat, azonban egy sorscapást is kell választanod a hatás mellé.

FIGYELEM

Kéretlen figyelmet vonsz magadra vagy egy bajtársadra. Jobb, ha gyorsan megoldod a helyzetet!

GYENGE HATÁS

Kisebb hatást érsz el, mint vártad.

SEBESÜLÉS

1d6 sebesülést okozol magadnak vagy egy bajtársadnak.

VESZTESÉG

Elveszítesz valami számodra értékeset. Remélhetőleg mihamarabb sikerül visszaszerezned!

IMPROVIZÁCIÓ

A rögtönzés a szerepjáték sava-borsa. Habár a szabálykönyv igyekszik kitérni az legtöbb eshetőségre, az írott szabályok nem mindig segítenek. Nincs mitől félnünk! Ez egy élő, lélegző történet sajátos fordulataival és törvényeivel. Merjünk változtatni, hozzáadni, csavarni a szabályokon, hogyha a helyzet azt megkívánja! **Az egyetlen és legfontosabb szabály az, hogy mindenki jól érezze magát az asztalnál.**

Narrátor: Dobj egy Kutatás próbát 7-es nehézséggel!

Gábor karakterének Kutatás értéke 3, ezért 3 dobókockával dobhat. Az eredményei 2, 5 és 8. Mivel a legnagyobb dobott szám eléri a próba nehézségét, Gábor karaktere legyőzte az akadályt.

Gábor: Az eredményem 8!

Narrátor: Néhány másodpercig pásztázod a szobát, amikor megpillantasz egy kopasz fickót az egyik asztalnál. Felismered, ő Ágoston! Úgy tűnik, hogy éppen egy csapat banditával iszogat.

Gábor: Ahá, tudtam én! Legjobb lesz, hogyha óvatosan közelítjük meg. Lehet, hogy csapda. Fejemre húzom a csuklyámat és benyitok az ajtón.

Alex: Én is így teszek.

Narrátor: A raktárba lépve dohányfüst, monoton zene és alkohol illata csapja meg az orrotokat. Egy egész kis tömeg gyűlt össze ma este szórakozni, iszogatni és bajt keverni. Néhányan röviden végigmérnek titeket, viszont nem sok időt vesztegetnek rátok. Ágoston nem vesz észre titeket, éppen a legutóbbi balhéja történetét meséli izgatottan egy asztaltársaságnak. A székének támasztva egy felhúzott nyílpuska pihen.

Alex: Van egy ötletem! Úton a pult felé szeretnék elmenni az asztaluk mellett és észrevétlenül elemelni a fegyvert a széke mögül.

Narrátor: Húha, ez egy rizikós művelet! **Dobj egy veszélyes ügyesség próbát 8-as nehézséggel!**

Alex: Jó lenne ha sikerülne... Szeretnék felhasználni egy fókusz pontot, hogy plusz egy kockát adjak a dobásomhoz.

Alex veszélyes próbát dob. Egy fókuszt felhasználva megemeli az elgurított kockák számát. Eredménye 8, tehát félsikert aratott: célját eléri, azonban egy sorscsapást is megidéz vele, amit ő választhat ki.

Alex: Ajaj... A „figyelem” sorscsapást választom. Szerintem ahogy elhúzom a fegyvert, véletlenül meglököm Ágoston vállát és magamra vonom a figyelmét.

Narrátor: Ahogy megragadod a fegyvert, Ágoston felpillant rád és elkiáltja magát. „Hé, adod vissza!” ordítja mérgesen, majd azonnal felpattan a székéből.



A karaktered

KARAKTERALKOTÁS

Karaktered megalkotása fontos lépése a szerepjátéknak. Te magad határozod meg a szerepet, amit játszani szeretnél. **Vegyük sorba egy karakter megalkotásának lépéseit!**

- (1) Inspirálódj!
- (2) Vegyél magadhoz egy üres karakterlapot és egy füzetet vagy okos eszközt, amibe jegyzetelhetsz!
- (3) Határozd meg karaktered **faját** és korát, majd válassz egyet karaktered faji bónuszai közül!
- (4) **Válaszd ki az osztályod!** Jegyezd fel az osztályod jellemvonását és 1. fő képességét.
- (5) Válassz egy szabad képességet (*támogatott, de nem kötelező osztályod ajánlott képességei közül választanod*)!
- (6) Ossz szét **6 kockát** tulajdonságaid között! Egy tulajdonságra maximum 2 kockát tehetsz első szinten.
- (7) Számold ki alap sebességed, fókuszod és kitartásod, majd jegyezd fel azokat karakterlapodra!
- (8) Válassz szabadon egy **ismeretet**, bármelyiket!
- (9) Válassz egy **életutat** és egy hozzá tartozó **ismeretet**!
- (10) Ha tétlén Intelligencia tulajdonságodra plusz kockákat, sajátítsd el mindegyik után egy **idegen nyelvet**.
- (11) Számold ki vagyonod!
- (12) Vegyél magadhoz egy fegyvert. Egy páncélt is magadra ölthetsz, amennyiben szükségét érzed. Vagyonodat és háttértörténetedet felhasználva több felszerelést, találmányt és kiegészítőt is magadhoz vehetsz.
- (13) Számold ki aktuális sebességed!

1. INSPIRÁCIÓ

Minden karakter alapja egy jó ötlet, egy koncepció, amire felépíthetjük a személyiségét. Mielőtt belevágnál karaktered elkészítésébe, összegezd magadban, hogy milyen szerepet is szeretnél játszani! Mik az erősségei és gyengeségei? Mire támaszkodik, hogyha szorult helyzetbe kerül? Mi motiválja őt abban, hogy előrehaladjon az életben?

(Ha azonnal belevágna a kalandokba, a szabálykönyv végén válogathatsz előre elkészített kalandorok közül.)

2. KARAKTERLAP

A karakterlap nem csak a szerepjáték elengedhetetlen része, hanem a játékosok legnagyobb segítője is. Ezen a lapon található meg minden a karakterről, ami a játékhoz szükséges lehet: kockáinak értéke, kitartása, felszerelése és még sok-sok más információ, amit jobb szem előtt tartani. A karakteralkotás első lépéseként vegyél magadhoz egy üres **karakterlapot** és egy ceruzát! Karakterlapod mellett érdemes egy **füzetet vagy elektronikus dokumentumot** is vezetned, amibe jegyzetelhetsz. Üres karakterlapot a következő oldalon és a weboldal mellékletei között találsz.

3. NÉV, FAJ ÉS KOR

Habár ebben a világban is élnek emberek, rajtuk kívül rengeteg más, fantasztikus faj is megtalálható. Karakterkészítés során az alábbi fajok közül választhatsz: ember, fenevad, fénylény, fúria, másvérű, mokány, pusztár, szatír és szürke. Miután ezt megtetted, **válassz egyet fajod faji bónuszai közül!** A játszható fajokról bővebben A **Sík népei** fejezetben olvashatsz.

4-5. SZINT, OSZTÁLY ÉS KÉPESSÉGEK

Szinted jelképezi, hogy mennyi tapasztalatot szereztél eddig a kalandozás terén. A játékot **1. szinten** kezded. Osztályod határozza meg, hogy milyen **képességekkel** rendelkezel és milyeneket sajátíthatsz majd el kalandozás során. Válassz egy neked tetszőt az osztályok közül! Ezekről bővebben az **Osztályok és Képességek** fejezetben olvashatsz.

A játékot osztályod jellemvonásával, első szintű főképességgel és egy választott **Szabad képességgel** kezded.

Kalandozó

Szint

KÉPESSÉGEK



súly

súly

K

VAGYON

6. TULAJDONSÁGOK

Kockáid száma jelképezi, hogy mennyire vagy tehetséges a kalandozás egyes területein. Minél több kockával rendelkezel egy adott próbán, annál nagyobb az esélyed a sikerre. **6 kockát oszthatsz szét tulajdonságaid között, azonban mindegyikre legfeljebb kettőt tehetsz első szinten.**

Akarat. Erős személyiségeddel megrémítheted ellenfeleidet vagy másokra kényszerítheted akaratod. Akaratod bátor-ságod, helytállásod és lelked ereje.

Akrobatika. Remekül ugrasz és mászol, egyensúlyérzé-kednek köszönhetően pedig a kötél tánca sem esik nehezedre.

Barkácsolás. Igazi ezermester vagy. Jó érzéked van a tárgyak és gépezetek javításához, azonosításához. Segítségével találmányokat készíthetsz!

Érzékek. Érzékszerveid kifejezetten pontosak. Jól célzol és gyorsan reagálsz. Távolsági fegyverek használata során igazán hasznos.

Fizikum. Erős és egészséges vagy. Remekelsz a súlyemelés és más fizikai mutatók terén. Nehéz fegyverek és a birkózás elengedhetetlen eleme!

Intelligencia. Téged aztán nehéz becsapni! Gyorsan átlátod a káoszt és megjegyzed, amire később szükséged lehet. Plusz intelligencia kockákkal új **nyelveket** sajátíthatsz el.

Kézügyesség. Kivételesen ügyes vagy a trükkök, a tolvajlás és az elrejtett kézmozdulatok végrehajtásában.

Kutatás. Könnyedén megtalálod a hátrahagyott nyomokat, az elrejtett kincseket és a rejtőzködő ellenfeleket.

Mágia. Ősi energiák és titokzatos jelenségek ismerete, azonosítása és használata. A legtöbb varázslatos képesség ebből a tulajdonságból táplálkozik.

Prezentáció. Alkudozás, meggyőzés, megtévesztés és szóra-koztatás művésze.

Rejtőzködés. Nem esik nehezedre elrejtőzni az ellenséges pillantások elől vagy egy ideig meglapulni, hogyha forróvá válna alattad a talaj.

7.a. SEBESSÉG

Sebességed tükrözi fürgeséged és talpraesettséged a csatában. Minél magasabb sebességed értéke, annál gyorsabban léphetsz egy veszélyes helyzet során. Sebességed alapértéke **Akrobatika és Érzékek kockáid száma + 4**. Ezt az értéket sebesség meződ alsó felébe vedd. A mező felső részében **aktuális sebességedet** írd be. Ez a két érték csakis akkor különbözik egymástól, hogyha felszerelésed súlya lelassít téged *(erről a fejezet végén olvashatsz bővebben)*. **Mozgás és kezdeményezés során aktuális sebességedet kell figyelembe vened.**

7.b. FÓKUSZ

Fókuszod nem más, mint eltökéltséged és összpontosításod a siker iránt. Egy fókusz pontot felhasználva **+1 kockát** adhatsz bármilyen próbához, azonban ezt a szándékodat még dobás előtt kell kijelentened. Fókuszod alapértéke **Szinted + 1**. Ezt az értéket fókusz meződ alsó felébe vedd. A mező felső részében **aktuális fókuszodat** írd be. Ha ez az érték használata során változna, azt a mező felső részében tartsd számon, elkülönítve az alap értékétől. Aktuális fókuszod **túllépheti** alap mennyiségét, azonban pihenés során visszaáll eredeti értékére.

7.c. KITARTÁS

Kitartásod mutatja meg testi, szellemi és érzelmi tűrőképességed határát. Ez az érték **sebesülés** és **stressz** hatására csökkenhet kalandjaid során. Kitartásod maximális értéke **Fizikum kockáid kétszerese + szinted + 10**. Ezt az értéket kitartás meződ alsó felébe vedd. A mező felső részében **aktuális kitartásodat** írd be. Ha kitartásod sebesülés vagy gyógyulás hatására változna, azt a mező felső részében tartsd számon, elkülönítve a maximumától. Aktuális kitartásod sosem lehet több, mint a maximális értéke. Kitartásodat **pihenéssel, gyógyítással** vagy **tonikkal** töltheted vissza.

Ha kitartásod 0-ra csökken, dobj egy Fizikum próbát 8-as nehézséggel! Ha próbád sikeres, eszméletlen állapotban kerülsz: nem vagy képes se beszélni, se cselekedni, de társaid még segíthetnek rajtad, ha valahogyan életet lehelnek beléd. Ha próbád során kudarcot vallottál, sajnos elhagy az élet és elhullasz a csatában.



8. ISMERETEK

Ismereteid a tanult tudásodat jelképezik. Segítségükkel olyan cselekvéseket és próbákat hajthatsz végre, amikre különben nem lennél képes. Egyes ismeretek segítségével különleges **találmányokat** állíthatsz elő. Erről az **Alkotás és Találmányok** fejezetben olvashatsz. **Válassz egy ismeretet, amit elsajátítasz!**

CSAPDÁK

Hurkok, drótok és rejtett mechanizmusok. **Kézügyességedet** és a megfelelő eszközöket használva csapdákat állíthatsz vagy hatástalaníthatsz. Csapdáid komplikáltsága és hatóereje szintedtől függ.

FORTÉLY

Értesz a simlis művészetekhez. **Érzékeidet** használva szájról olvashatsz, **Kézügyességed** segítségével záratokat törhetsz fel és iratokat hamisíthatsz, **Barkácsolásoddal** pedig fortélyos találmányokat állíthatsz elő.

ORVOSLÁS

Anatómiai és orvosi ismeretek. **Intelligenciáddal** sérüléseket és tetemeiket azonosíthatsz, **Barkácsolásoddal** pedig orvosi találmányokat állíthatsz elő. **Pihenés során egész csapatod Intelligencia kockáiddal egyenlő kitaratást nyer vissza. Ez a hatás halmozódik, ha többen is rendelkeztek ezzel az ismerettel.**

IDEGEN SÍKOK

Kiterjedt tudással rendelkezel az idegen síkok és a külvilági lények területén. Beszéled a **külvilági** nyelvet, **Intelligenciáddal** pedig azonosíthatod az élőholtakat, idegenek és más külvilágiak egyedeit és nyomait.

KULTÚRA

Jól ismered a kulturált népek szokásait, városait és történelmét. **Intelligenciádat** használva információkat idézhatsz fel fontosabb helyszínekről, neves síklakókról és a világ aktuális eseményeiről.

KURUZSLÁS

Remekül értesz a kifinomult mágiához. **Mágiáddal** beazonosíthatod a környezetben található varázslatos erejű lényeket és eszközöket, **Barkácsolásoddal** pedig varázslatos találmányokat állíthatsz elő.

LEGENDÁK

Széles tudással rendelkezel a babonák, mondák és a vallások világában. **Intelligenciádat** használva legendákat idézhatsz fel és azonosíthatod tündéreket, elementálisokat és más regések egyedeit, nyomait és szokásait.

MONSTRUMOK

Láttál már néhány csúfságot! Beszéled a **mormogás** nyelvét, **Intelligenciáddal** pedig azonosíthatod a goblinok, ogrék, óriások és más monstrumok egyedeit, nyomait és szokásait.

TERMÉSZET

Beható ismeretekkel rendelkezel a természetet illetően. **Intelligenciádat** használva azonosíthatod a bestiák és vadállatok egyedeit és nyomait, **Kutatásoddal** pedig felhasználható növények után kutathatsz környezetben.

TUDOMÁNY

Tanult vagy a fizika és matematika tanaiban. Beszéled a **ó-nyelvet**, **Intelligenciáddal** azonosíthatod az automaták és elementálisok egyedeit és nyomait, **Barkácsolásoddal** pedig tudományos találmányokat állíthatsz elő.

VEZETÉS

Vezetői képességedet használva rábírtál egy (vagy több) lényt, hogy kövessen téged és teljesítse a parancsaidat. Minél több Akarat kockád van, követőid ereje / száma annál magasabb. Követőid sokféleképpen megnyilvánulhatnak: lehet szó akár egy kisebb állatról, aki őrt áll amíg alszol, egy szellemről, aki információt gyűjt neked, vagy akár egy banda huligánról, akik az oldaladon harcolnak. Követőid egyszerű, narratív elemként viselkednek kalandod során, azonban saját karakterlappal is rendelkezhetnek, hogyha a játékok ezt igényli.

Egyeztess a narrátoroddal, hogy a ti asztalotoknál miként működjön ez az ismeret!

9. ÉLETÚT

Életed nem csak kalandozásból áll! Miféle tudásra és milyen kapcsolatokra tettél szert eddigi éveid során? **Válassz egy neked tetsző életutat** és egyet a hozzá tartozó **ismeretek** közül, amit elsajátítasz!

BŰNÖZŐ

Titokzatos életet éltél, kerülve a törvény szigorú pillantását. Nem idegen tőled a csalás és a megtévesztés, azonban ezekre szükséged is volt ahhoz, hogy a felszínen maradj ebben a kegyetlen világban. Mindenki csakis magáért felel. Rendelkezel néhány *alvilági kapcsolattal* és beszéled a bűnözők *szleng* nyelvét is, ám hírhedtséged könnyen bajba keverhet, hogyha rendfenntartók kezei közé kerülsz.

Csapdák / Fortély / Vezetés

HŐS

Sorsod előre elrendeltetett. Egy legyőzött fenevad, egy megmentett nemes vagy egy lesújtott zsarnok; bármi is történt eddigi életed során, bevésted magad a Sík legendái közé. Hírneved sokszor megelőz utadon, így hol szimpatizánsokra, hol pedig riválisokra találsz. Egyesek szerint, mintha egy *ősi jóslat* lebegne körülötted a levegőben, csakis arra várva, hogy beteljesülhessék.

Fortély / Kuruzslás / Monstrumok

NEMES

Ereidben nagy családok vére csörgedez. Nemesi házba születél, így messze áll tőled a nélkülözés és az ellentmondás. Jól ismered az *ó-nyelvet*, fiatal éveid alatt pedig rengeteg idő volt tanulmányaidra és a szórakozásra is, hiszen mindent megkaptál, amire szükséged volt. Családod felségterületén belül előjogokat élvezel, azonban a hírnévvel és gazdagsággal együtt sok rosszakaró is jár...

Kultúra / Tudomány / Vezetés

POLGÁR

Csendes életet éltél egy falu vagy város lakói között. Éveidet mesterséged űzésével és családdal töltötted. Bármerre is vigyen az utad, a hozzád hasonló közemberek társaságában könnyen barátokra találsz. Eddigi életet során elsajátítottál egy *egyszerű szakmát* (*varrás, muzsikálás, bányászat, stb.*) melyet felhasználva lakott területeken egy kis munkával akár pénzt is kereshetsz.

Orvoslás / Legendák / Természet

KATONA

Legyen szó akár háborúkról, testőrségről vagy rendfenntartásról, neked bőven kijutott belőle. Testeden számtalan seb és heg ad bizonyítékot harci tapasztalatodnak, amit készséggel be is mutatsz, ha veszélybe kerülsz. Eddigi életed küzdelmekből és gyakorlatozásból állt, így nem csak jól ismered a háborúk és csatateretek világát, de felkészültséged miatt **+1 sebességgel** is rendelkezel.

Csapdák / Monstrumok / Természet

KRÓNIKÁS

Jól tudod, hogy minden legendának igazság az alapja, így életedet mesék és mondák felkutatásával töltötted. Dalnokok és könyvtárak segítségével számtalan verset, történetet és históriát gyűjtöttél össze gyűjteményedben. Kalandjaid során nem csak az *ó-nyelvet* és a világ legendáit ismerted meg, de kiterjedt tudást szerezteél a történelem és a diplomácia terén is.

Idegen síkok / Kultúra / Legendák

REMETE

Csendes, magányos életét éltél elzárva a társadalom nyüzsgő kavalkádjától. Más szemmel pillantasz a körülötted lévő világra és annak lakóira. A zsúfolt utcák helyett rejtett erdei tisztások, titokzatos menedékek és elhagyott kunyhók adtak neked otthon, így napjaid nagy részét egyedül töltötted. Magányodban volt lehetőséged más kirekesztett népekkel tárgyalni, így elsajátítottad a *mormogás* nyelvét.

Orvoslás / Kuruzslás / Legendák

TUDÓS

Életedet iskolák padjaiban, műhelyekben és laborokban töltötted. Kíváncsiságod visz előre utadon, az ismeretlen felfedezését hajszolod, akár hivatásod, akár saját szenvedélyed csillapítása végett. Könnyen barátokra találsz, hogyha hozzád hasonló tudósok és feltalálók közé keverednél. Hivatásodból adódóan kiismerted a síkok titkait, így jól beszéled a *külvilági* nyelvet.

Orvoslás / Idegen síkok / Tudomány

UTAZÓ

Egyszer csak elindultál és hagytad, hogy magával vigyen az út. Olykor egyedül, olykor különböző társaságokhoz verődve jártad az utad heteken, hónapokon, sőt, talán éveken át. Hosszú utazásod alatt rengeteg népséggel és tradícióval ismerkedtél meg, így jól kiismered magad a legtöbb nagyváros utcáin, beszéled a *szleng* nyelvet és könnyen barátokra lelsz hasonló utazók között.

Fortély / Kultúra / Kuruzslás

VADONJÁRÓ

A szilárd épületek és a bezárt városok helyett a szabad ég alatt találtál otthonra. Legyen szó akár a forró sivatagi dűnékről, a zord hegységekről vagy a sűrű erdőkről, te mindenhol képes vagy megállni a helyed. A vadonban töltött éveid alatt megismerted a *mormogás* nyelvét és azt, hogy miként találj élelmet, építs menedéket vagy határozd meg a pozíciód a természetben.

Csapdák / Természet / Vezetés

10. NYELVISMERET

Habár a közös nyelvet minden kulturált faj beszéli, életutad, osztályod és egyéb ismereteid által egzotikusabb nyelveket is elsajátíthatsz. Miután egy kockát teszel **Intelligencia** tulajdonságodra, szabadon elsajátíthatsz egy nyelvet. A „Közös” nyelvet minden kalandozó beszéli, karakterlapodon csakis az idegen nyelvismereteidet kell feljegyezned.

KÜLVILÁGI

Összetett, mesterséges nyelv, amit a külvilágiakkal való kommunikációra fejlesztettek ki.

MORMOGÁS

Primitív morgásokból és mozdulatokból álló nyelv, melyen keresztül az alacsony értelmű lények és monstrok társalognak egymással.

Ó-NYELV

Egy haldokló, ősi nyelv, melynek szavait csupán elfeledett népek és titokzatos romok őrzik.

SZLENG

Városias, fiatal tolvajnyelv. A kiejtett szavak mellett nagy jelentőséget kapnak benne a gesztusok, az elejtett félmondatok és az utalások.

11. VAGYON

Ebben a világban a vagyont **koronában (₴)** mérjük. Ez egy univerzálisan elfogadott fizetőeszköz a kulturált népek között, azonban a cserekereskedelemnek is nagy befo-lyása van a gazdaságra. A koronát lyukas bronzkorongokban (1 koronás), ezüst nyolcszögekben (10 koronás) és arany érmékben (100 koronás) mérjük. A világ gazdaságáról a **Felszerelések** fejezetben olvashatsz. Kalandod megkezdése előtt határozd meg, hogy karaktered milyen életét élt, majd pedig a hozzá tartozó kockadobással számold ki a vagyont.

SZEGÉNY: 2d10 x 5 ₴

ÁTLAGOS: 3d10 x 10 ₴

GAZDAG: 3d10 x 20 ₴

12-13. FELSZERELÉS

Felszerelésed nagyban meghatározza játékodat. Kalandod kezdetén vegyél magadhoz egy tetszőleges **fegyvert** és öltés fel egy **páncélzatot**, amennyiben szükségét érzed. A narrátorral egyeztetve háttértörténeted (vagy vagyondod) felhasználásával kibővítheted felszerelésedet. Néhány kiegészítő, eszköz vagy találmány nagy segítségére lehet!

Minden felszerelés rendelkezik egy bizonyos **súllyal**. Csakis addig aggathatsz magadra fegyvereket és páncélzatot sebeségvesztés nélkül, amíg azok **összesített súlya nem lépi túl Fizikum kockáid számát**. Ha felszereléseid összeadott súlya túllépi ezt a határt, aktuális sebességed a két érték különbségével **egyenlő mértékben csökken**.

A **batyudban** tárolt felszerelések súlya nem csökkenti sebeséged, azonban előhúzni is nehezebb őket. Az itt tartott fegyvereket mozgásod felhasználásával készítheted elő lépésed során. A fegyverek cseréjéről és használatáról bővebben az **Akció és Csata** fejezetben olvashatsz.

★ **KÖZELHARCI FEGYVEREIDET** a felszereléseid első két sorában vezetheted. Egyszerre legfeljebb **kettő egykezes VAGY egy kétkezes fegyvert** készíthetsz kezed ügyébe.

🎯 **TÁVOLSÁGI FEGYVEREDET** a felszerelések harmadik sorában véd fel. Mivel a távolsági fegyverek forgatása és újratöltése komplikált művelet, ezekből csakis egyet viselhetsz magadon.

PÁNCÉLZAT viselésével védheted meg magadat legjobban a sebesülésektől vagy ártalmas hatásoktól. Minden páncélzat valamilyen különleges immunitással vagy támogató jelenséggel segíti túlélésedet. Páncélzatodat pihenés során cserélheted.

A **Kiegészítők** közé tartoznak a különleges palástok, ékszerek, sisakok, csizmák és még sok más ruhadarab, amik által még erősebbé válhatsz. Egyszerre legfeljebb **Kézügyesség kockáiddal egyenlő** számú kiegészítőt viselhetsz magadon.

Egyéb **Találmányaidat** batyudban vezesd. Ezeket az eszközöket nem kell előkészítened magadon, egyszerűen előhúzhatsz és használhatod őket, amikor csak szeretnéd.

A Sík népei

EMBER

Az emberek nemzetsége népes és befolyásos. A Sík lakóinak több, mint felét teszik ki egymagukban, így nem meglepő, hogy a legtöbb hatalom az ő kezükben nyugszik. Rátermettségükkel, találatekonyságukkal és remek alkalmazkodóképességükkel a Sík bármelyik zugában képesek voltak megvetni a lábukat, legyen szó akár a forró sivatagi dűnékről vagy a zsúfolt nagyvárosok szögletes paneljeiről.

SOKSZÍNŰ. Az emberek megjelenésükben igen változatosak. Magasságuk és felépítésük átlagos, bőrük sima, színében pedig a barna különböző árnyalatait ölti magára a sápadttól egészen a sötét ébenig. Hajuk jellemzően barna vagy fekete, azonban előfordul köztük a szőke és a vörös is. Egyik jellemvonásukkal sem tűnnek ki egyértelműen a többi faj közül, ám éppen e sokoldalúság miatt voltak képesek sikert aratni a történelem során. A felnőttkort 18 évesen érik el és átlagosan 70-80 évig élnek.

TALÁLÉKONY. Az emberek kíváncsiak és ambiciózusak. Számos találmánnyal és felfedezéssel gazdagították már a Síkot, utakat és városokat húztak föl a korábban élhetetlen területeken. Életüket a tudás hajsza, a siker és szeretteik biztonsága motiválja, bár idősebb korokra sokan átesnek a ló túloldalára és kapzsiává, ellenségessé válhatnak. Mindig képesek meglepetést okozni, kiismerésükhöz még egy élet is kevés lenne.

HÓDÍTÓK. A történelem során az emberek számtalan alkalommal megvillantották akaratos jellemüket. Háborúk és hódítások kísérik múltjukat, amiket olykor más fajok, néha a vad természet, gyakran pedig saját népük ellen vívtak. Habár jelenleg a Sík túlnyomó részén uralkodnak, ezt a pozíciót fáradtságos munkával és hosszú hadjáratokkal érték el.

VÁLASSZ EGY FAJI BÓNUSZT:

Rátermettség

Ennek sikerülnie kell! Pihenésként egy alkalommal **+1 kockát** adhatsz bármilyen próbához.

Hódító

Az emberek kormányozzák a legtöbb nagyvárost.

Kultúra VAGY Vezetés ismeret.

Városlakó

Zsúfolt utcákon nevelkedtél, így jól ismered a bűnbarlangok és sikátorok szleng nyelvét.



FENEVAD

A zabolázatlan fenevadak egykor a dús természet elzárt szegleteiben éltek, azonban a városok terjeszkedése és a fokozódó környezetszennyezés hatására kénytelenek voltak előmerészkedni rejtett otthonaikból. Habár számuk jelentős, szétszóródva élnek a síkon, nem alkotnak egységes nemzetet. Számtalan egyed él nagyobb városok falain belül, ám heves természetük és állatias jellemvonásaik miatt nehezen illeszkednek be a kifinomultabb népek közé.

VAD. A fenevadak külsőleg impozánsak és kissé rémisztőek. Termetük edzett és kemény, magasságuk egy leheletnyivel túllépi az emberekét. Testük nagy részét vastag bőr, rövid szőrzet vagy csillogó pikkely borítja. Hosszú karjaik és megnyúlt arcuk vad külsőt kölcsönöz nekik. Megjelenésük változatos: egyes egyedek szarvakkal, éles fogakkal, farokkal vagy akár uszonyokkal is születhetnek, míg mások egészen emberi vonásokkal bírnak. Fogaiknak és agyaraiknak köszönhetően könnyen képesek szétszaggatni, megrágni és megemészteni akár a keményebb természetes anyagokat is, mint például a csontot, a bőrt vagy a fakérget. 16 évesen érik el a felnőttkort és jellemzően 50-60 évig élnek.

ÖSZTÖNLÉNY. A fenevadak jelleme csiszolatlan, sőt, sokaknak primitívnek tűnhet, azonban remek ösztönökkel és hihetetlen megérzéssel rendelkeznek. Az előítéletekkel szemben kultúrájuk meglepően mély és sokrétű, melynek titkait a sámánnak születő fenevadak örököltik tovább egymás között. Sokuk válik vadásszá vagy táltossá, hiszen természetüktől fogva közelebb állnak a vadonbéli élethez, mintsem a városok zajos kavalkádjához.

OTTHONTALAN. A fenevadak nemzete szétszórta. Vad otthonaik elpusztulása után kényszerültek a Sík többi népe közé vegyülni, azonban mivel korábbi életükben sem alkottak egységes birodalmat, népük kisebb törzsekre és magányos egyedekre bomlott. Sokan küzdenek azért, hogy ez a helyzet változzon, de népüket nehéz egy mederbe terelni.

VÁLASSZ EGY FAJI BÓNUSZT:

A természet hangja

Közel állsz a természethez, így ismered a monstorumok és a primitív lények által beszélt *mormogás* nyelvét.

Karmok és fogak

Pusztakezes támadásaid **+2 sebesülést** okoznak.

Vadvilágjáró

Könnyedén átkelsz a természetes akadályokon. Immúnis vagy minden **nehéz terep** negatív hatására és tökéletesen látsz a sötétben.



FÉNYLÉNY

Fénylényt látni igazi ritkaság. Ez az alig néhány ezer főt számláló nép hatalmas, gyöngyszerű építményekben él a Sík legmagasabb hegyeinek takarásában már az Ó-idők óta. A fiatalabb egyedek felnőtté válásuk után rendszerint útra kelnek, hogy ismeretlen tudást és híreket gyűjtsenek a világból, majd idősebb korukra hazatérjenek, megosztva népükkel a lejegyzett ismereteket.

KÖNNYED. A fénylények kecsesebbek és kiegyensúlyozottabbak az embereknél. Magasságuk átlagos, felépítésük karcsú, bőrük világos. Hajzatuk törtfehér, arcvonásaik puhák és szimmetrikusak. Homlokuk közepén egy nagyjából 2 centiméter átmérőjű, sima, kerek igazgyöngy található, melynek színe gyermekkoruk végén stabilizálódik. Homlokgyöngyük színe a babona szerint személyiségüket jellemzi. Habár képesek enni, inni és emészteni, táplálékuk fő forrása a nap- és a holdfény; az égitestek fényében eltöltött három-négy órányi meditációval egy napi tápanyagot is képesek elnyelni. 20 éves korukra válnak felnőtté és akár 140 évig is képesek élni, mely idő alatt teljesen aktívak és frissek maradnak.

KUTATÓ. A fénylények intelligensek és könnyen építenek kapcsolatokat. Kultúrájuk alapja a tudás, illetve annak megőrzése és átadása, így kerülnek a felesleges összetűzéseket vagy ellentéteket. A fénylényekből remek kutatók és orvosok válhatnak, ha elhatározzák magukat egy szakma mellett.

REMETÉK. A fénylények saját, eldugott közösségeikben kezdik és zárják le életüket. Apró nemzetük a hegységek magas szirtjein, óriási gyöngy-kupolákban talált menedéket, ahol habár szívesen látják a látogatókat, ritkán akad bárki is, aki sokáig maradna köreikben sajátos életmódjuk miatt.

VÁLASSZ EGY FAJI BÓNUSZT:

Fényfaragás

Akaratoddal képes vagy szelíden irányítani a körülötted lévő fényt, ezzel gyenge ragyogást, táncoló szikrákat vagy változatos formájú árnyékokat megidézve.

Megosztott tudás

Pihenésenként egy alkalommal csatlakozhatsz a fénylények megosztott tudás-hálózatára, hogy automatikusan sikert arass egy lény vagy tárgy **azonosításával** kapcsolatos próba során.

Nap és Hold gyermeke

Az égitestek hihetetlen erőt adnak neked. A játékot az alábbi szabad képességek egyikével kezded: **Fényhuzal**, **Fénylemez**, **Ragyogó fény**



FÚRIA

A fúriák népét hevesesség és konokság jellemzi. Célirányosságuk folytán stabilan megvetették lábukat a Síkon, azonban veszélyes életvitelük miatt ritkán érnek el tartós sikereket. Dühük forró, türelmük rövid és bosszújuk véres. Legtöbbjük katonai pályát választ, azonban sokuk keveredik simlis ügyletekbe a gyors siker reményében.

SZIGORÚ. A fúriák az emberekkel egymagasak és felépítésük is hasonló, azonban ornyergüket és homlokukat mély ráncok szelik keresztbe, ezzel haragos megjelenést kölcsönözve nekik. Bőrük sima, színében a vörös különböző árnyalatait ölti magára. A fúriák szembogara, ahogyan egyenesszálú hajuk és körmük is, teljesen fekete. Heves természetükből adódóan hamar kopaszodnak, egyes fúriák már 30-as éveikben teljes hajkoronájukat elveszítik. Vonásaik szigorúak és szögletesek, mintha megjelenésükkel is a riválisok elűzésére törekednének. 18 éves korukra érik el a felnőttkort és akár 80 évig is élélhetnek, ám legtöbbjüket jóval hamarabb elviszi a magas vérnyomás vagy egy rizikós küldetés.

HEVES. A fúriák bátrak és eltökéltek. Előszeretettel öltik magukra a vezető szerepét, ritkán hajlandóak mások döntéseire hallgatni. Kifejezetten ambiciózusak és türelmetlenségük végett gyakran vágnak bele túlságosan veszélyes vagy nehéz feladatokba. Imádják a versengést és ha tehetik, hétköznapijaikat is megpróbálják feldobni egy kis szerencsejátékkal.

TÖRTETŐK. A fúriák nem egységes népként, sokkal inkább egymással versenyző egyedekként tekintenek önmagukra és fajtársaikra. Céljaik megoszlanak, ritkán képesek bármiben is egyöntetűen megegyezni. Sokuk a Sík veszélyes területein telepedett le elveszett kincsek és kínálkozó lehetőségek reményében.

VÁLASSZ EGY FAJI BÓNUSZT:

Adrenalin

Pihenésenként egy alkalommal használhatod **Fizikumodat** bármilyen próbára tett tulajdonságod helyett.

Keményfejű

Makacs és önfejű vagy! **+1 kockát** kapsz **Akarat** védekezés próbáid során.

Paranoia

Mindig résen kell lenned! **Kezdeményezés** során két kockát dobsz és a nagyobb eredményt veszed figyelembe.



MÁSVÉRŰ

Egy külvilági, idegen faj, ami csupán hihetetlen szerencsés-jének köszönheti, hogy életben tudott maradni a mi Síkunkon. A másvérűek egy természeti katasztrófa eredményeképp érkeztek hozzánk egy távoli világból, ahova már sajnos soha nem képesek visszatérni. Hosszú, évszázadokon átívelő életüket jellemzően elzárt remeteségben, nemesek szolgálatában vagy furcsa ismereteket hajszolva töltik.

SÍKONTŰLI. Emberszerűek, azonban küllemük idegen hatást kelt. Bőrük sárgás-szürkés színnel bír, tapintásra pedig mestersegesnek hat. Nincsen semmilyen szőrzetük, azonban arcukat, vállukat és végtagjaikat helyenként szimmetrikus elrendezésű, egyedi szeplők díszítik. Idegen szervezetüknek csak folyadékokra van szüksége az életben maradáshoz, így a levegő és az élelem hiánya nem viseli meg őket. Mivel nem tradicionális módon szaporodnak, fajuk nem rendelkezik megkülönböztethető nemekkel, felépítésük androgün. A másvérűek életciklusai eltérnek a miéinktől. 700-800 évig is képesek élni, haláluk után pedig testük néhány óra alatt higanyszerű folyadékká bomlik szét. Anyasíkjukon egy egyed halálát követően maradványait egy hatalmas, mesterseges tóba helyezték, ahonnan alig néhány napon belül egy új másvérű emelkedett ki teljesen kifejlett állapotban. Ezt a rituálét nem képesek végrehajtani a mi síkunkon, így egyed-számuk lassan, de biztosan csökken.

PRAGMATIKUS. A másvérűek ragyogó intelligenciája messze földön híres. Hihetetlen sebességgel képesek feldolgozni az új információkat és gyorsan tanulnak. Igyekeznek logikus szemmel tekinteni a világra, azonban emiatt sokszor hidegnek és szívtelennek tűnhetnek.

IDEGEN. A másvérűek nem ezen a Síkon születtek. Saját birodalom és kapcsolatok híján az alig néhány ezer főt számláló nemzet tagjai magukra maradtak és szétszéledve próbáltak meg elérhető otthonot találni.

VÁLASSZ EGY FAJI BÓNUSZT:

Intelligens

Hihetetlen mentális képességekkel rendelkezel.

+1 intelligencia VAGY Tudomány ismeret.

Gyors ige

Különösen jól bánsz a mágiával. Pihenésenként egy alkalommal újradobhatod egy sikertelen varázslatod próbáját.

Kívülálló

Elmélyültél a síkok közti kommunikációban, így jól ismered az idegen lények külvilági nyelvét.



MOKÁNY

A mokányok népe csendes, megbízható és magának való. Törzsekben és kisebb kommunákban élik életüket a Sík alföldi területein, ahol jelentős mezőgazdaságokat építettek ki. Ritkán hagyják el a családi otthont, azonban egyre több fiatal mokány vag neki a világnak, hogy szerencsét próbáljon.

APRÓNÉP. A mokányok jóval alacsonyabbak az embereknél, aligha érnek fel azok derekáig. Habár nem túl magasak, igen fürgék és mozgékonyak. Bőrük sötét homokszínű, erős szálú, torzonborz hajuk pedig gyakran arcukra és nyakukra is kiterjed, kócos sörényt kialakítva ábrázatuk körül. Jellemzően barnák, vörösek vagy szőkék, azonban az is megesik, hogy ezek a színek keverednek hajkoronájukban. Fejük és érzékszerveik nagyobbak az átlagosnál, így remek szaglással, látással és hallással rendelkeznek. 16 évesen érik el a felnőtt-kort és jellemzően 60-70 évig élnek.

KUTAKODÓ. Nincs az az eldugott ládika, rejtett ajtó vagy csábító gyümölcs, ami képes lenne sokáig elrejtőzni egy rá vadászó mokány elől. Remek érzékel rendelkeznek a begyűjtés és feltárás terén, bár az emberekkel ellentétben ritkán esnek a kapzsiság csapdájába. Nehezen kedvelik meg az idegeneket, azonban társaikkal türelmesen és igazságosan bánnak. Szeretik a nyugodt és csendes helyeket, hiszen kifinomult érzékszerveik a nagy hangzavarban inkább zavarják őket, mintsem segítik.

FÖLDMŰVES. A mokányok kivételes tehetséggel bánnak a termőfölddel, így rengeteg területet voltak képesek virágzó gazdaságokká alakítani a Sík alföldjein. A mokányok többsége ezen gazdaságok falai mögött tölti egész életét, habár egyre gyakoribb, hogy a kíváncsi fiatalokat elcsábítja a nagyvilági élet a családi fészekből. Jellemzően békés, nyugodt életet élnek távol a világ problémáitól, azonban az effajta zárkózottság miatt mind technikai fejlődésben, mind világszemléletben kissé elmaradtak a Sík többi nemzetségétől.

VÁLASSZ EGY FAJI BÓNUSZT:

Fürge

Apró termetű és nehezen észrevehető vagy.
+1 kézügyesség VAGY +1 rejtőzködés

Nehéz célpont

Kitérsz és elugrasz! **+1 kockával** dobhatsz Akrobatika védekezés próbák során, amíg nem viselsz páncélzatot.

Kincskeresés

Pihenésenként egy alkalommal kieresztheted gyűjtögető ösztöneidet, hogy megérezd a környezetben található legértékesebb tárgy hollétét.



PUSZTÁR

A pusztárok, vagy más néven alföldi óriások vándorló életet élnek. 100-150 fős közösségeiket hatalmas jurtákban szállásolják el, amiket vándorlás során magukkal hurcolnak, ahogyan nyájakat és méneseiket is. Sok pusztár vált zsoldossá a Hosszú háború során, hiszen erős felépítésük és csendes természetük miatt számos birodalom tartott igényt szolgálatukra.

ÓRIÁSI. A pusztárok magasak és strapabíróak. Bőven másfél fejjel emelkednek az emberek fölé, kemény fizikumuk pedig imponáns megjelenést biztosít számukra. Bőrük bronzos, sötét hajukat pedig gyakran tradicionális fonatokban és kontyokban viselik. Erős vonásaik, mélyen ülő szemeik, előreugró álluk és alacsony homlokuk miatt barbári benyomást keltenek, de ez aligha van így: a pusztárok mély spirituális örökséggel rendelkeznek, amit mesék és mondák útján örökítenek tovább. 18 éves koruktól válnak felnőtté és igen hosszú életet élnek. Egyes pusztárok akár a 120-140 évet is képesek betölteni, mielőtt elhagynák a Síkot.

CSENDES. A pusztárok szűkszavúak és megbízhatóak. Sokat adnak az adott szóra és a becsület megtartására, így ritkán folynak bele a nagyvárosi népek intrikáiba. Habár fizikumuk kiemelkedő, képzelőerejük és mágikus tehetségük kissé elmarad a többi síklakó mögött. Egyes legendák szerint a pusztárok az óriások távoli rokonai, ám közömbös természetük és kultúrájuk távol áll azok agresszív viselkedésétől.

VÁNDOROK. A pusztárok nem uralkodnak fejlett városok felett, azonban vándorlásuk alatt hatalmas pusztaságokat és számtalan apró falvat kormányoznak. Céljuk nem a hódítás, csupán népük és állataik eltartása. Területeiket becsületesen védik a telepesektől, banditáktól és kóbor seregektől. Az efajta életmód még napjainkban is jellemző, habár rengeteg pusztár hagyja el felnőttkorára törzsét, hogy szerencsét próbáljon az alföldeken túl.

VÁLASSZ EGY FAJI BÓNUSZT:

Életerős

Erős és egészséges vagy. **+3 maximális kitartás.**

Óriások öröksége

Jó nagyra nőttél! A játékot az alábbi szabad képességek egyikevel kezded: **Megállíthatatlan, Nagyvadász, Ostromlás**

Szájhagyomány

Meséket és mítoszokat hallgatva nőttél fel.

Legendák VAGY Monstrumok ismeret



SZATÍR

A szatírok népe ősi és varázslatos. A mondák szerint maga Szatúra, az öröm és az ünneplés istennője teremtette őket a tündérekkel, manókkal és a többi regés néppel együtt, azonban amíg azok elzárt életet élnek távol a civilizációtól, a szatírok bátran vetik bele magukat a világi élvezetekbe. Kedvelik az italt, a mulatozást és a jó ételeket, heves rajongásukat pedig nem is próbálják véka alá rejtteni.

SZARVAK és PATÁK. A szatírok megjelenése mintha emberek és patás állatok keveréke lenne: magasságra és felépítésre az előbbihez hasonlatosak, azonban alsó felüket durva szőr borítja, lábaik pedig kemény patákban végződnek. Vonásaik ősiek, orruk lapos, szemük és pupillájuk nagyobb az átlagosnál. Homlokukból egy pár szarv emelkedik ki, aminek formája, mérete és színe minden egyednél különböző, akárcsak az emberek ujjlenyomata. A szatírok 16 évesen válnak felnőtté és akár 150-180 éves korukig is élhetnek, azonban a gyakorta folytatott egészségtelen életmódjuk és dözsölő természetük ezt igencsak lerövidítheti.

JÓ KEDÉLYŰ. A szatírok közvetlenek és derűlátóak. Szeretik jól érezni magukat, élvezik a művészeteket és hódolnak a jó lakomáknak. Könnyen megtalálták helyüket a fejlett nagyvárosokban, hisz kedvelik a tömeget és a forrongó életet. Habár ritkán ellenségesek, szókimondó természetük és heves érzelmeik miatt gyakran keverednek kisebb összetűzésekbe. Kifejezetten jól bánnak a mágiaival, sőt, sokuk valamilyen varázslatos képességgel születik.

REGÉSEK. Habár a szatírok az ősi regés lények közé tartoznak, mára teljesen elhagyták misztikus múltjukat. Alig maradt már köztük, aki a megbízható városok és falvak védelme helyett a mély, titokzatos erdőket vagy a rejtélyes oázisokat választaná. Mára teljesen kiestek a többi ősi faj kegyéből, azonban azok még így is jobban megtűrik az ő jelenlétüket, mint a többi síklakót.

VÁLASSZ EGY FAJI BÓNUSZT:

Elfeledett tudás

Még él benned a régi korok emléke, így jól ismered az elfeledett ó-nyelvet.

Regés örökség

Furcsa erővel születél. A játékot az alábbi szabad képességek egyikével kezded: **Álarc, Telekinézis, Tüntetés**

Sebes

Egyik lábad itt, a mások ott! Pihenésenként egy alkalommal **5-el növelheted** mozgásod sebességét.



SZÜRKE

A szürkék hánytatott sorsú népét megerőltető munka és keserűség kíséri. Valaha egy hatalmas birodalom gazdái voltak, azonban otthonukat természeti csapások, háborúk és árulások sora tette hosszú évek alatt élhetetlenné. Manapság a szürkék többsége otthontalan vándorként él a síkon, lehetőséget keresve egy boldogabb életre.

HAMVAS. A szürkék valamivel magasabbak az embereknél, felépítésük vékony és inas. Bőrük hamuszürke, ezzel tökéletes természetes álcát biztosítva nekik a félhomályban. Hajuk acélos színű, idős koruk kezdetére pedig teljesen fehérre őszül. Ábrázatuk megnyúlt és finom, azonban hosszú szemfogaik és az átlagosnál hegyesebb körmeik rémisztő hatást keltenek. Lábuk térdüktől lefelé elvékonyodik és gázlómadárhoz hasonló vonásokat ölt magára. Kemény bőrrel bevont lábfejükön négy hosszú, karmos ujj helyezkedik el, így könnyedén képesek haladni az ingoványos vagy mocsaras területeken is. 18 évesen érik el a felnőttkort és 80-90 évig élnek.

RAFINÁLT. A szürkék élelmesek és ravaszak, bár sokan inkább számítónak írnák le őket. Magányos természetük és kimért viselkedésük miatt nehezen illeszkednek be a többi síklakó közé, azonban többségüket ez nem is zavarja, hiszen nincs szükségük mások elismerésére. Éles érzékeik, gyors reflexeik és rafinált észjárásuk halálos kombinációt alkot.

MOCSÁRLAKÓK. A szürkék egykori birodalma helyén napjainkban egy veszélyes, könyörtelen ingovány terül el. Míg a vándorló egyedek kalandozással próbálják megtalálni szerencséjüket, nemzetük hátramaradt része ezt a mocsarat próbálja meg elkeseredett munkával újra élhető birodalomná kovácsolni. Sajnos ezt a nemes feladatot a nagy szürke családok közti széthúzás és ellentétek sora akadályozza, a könyörtelen láb veszedelmes lakóiról nem is beszélve.

VÁLASSZ EGY FAJI BÓNUSZT:

Árnyékjáró

Eggyé válsz a sötétiséggel. Pihenésenként egy alkalommal néhány másodperc erejéig teljesen eltűnhetsz a szemek elől ha félhomályban vagy sötéttségben tartózkodsz.

Büszkeség

Egy nemes nép utódja vagy.

+1 akarat VAGY Kultúra ismeret

Toxikus

Tested könnyen elbánik az egyszerűbb mérgekkel, romlott ételekkel és savakkal, így a toxikus hatások kivédésére **+1 kockát** kapsz.



Akcio és Csata

AKCIÓK

Kardok csattognak, kicsúszik a lábad alól a talaj, egy varázslat süvít el a fejed mellett, nincs időd gondolkodni! Habár a játékosok szabadon irányíthatják karakterüket, bizonyos helyzetekben speciális szabályokat kell követnünk, hogy megőrizzük a játék izgalmát és sportszerűségét. Ezekre a szabályokra **Akciók**, azaz gyors lefolyású események során van szükség, ahol egy elvétett pillanat vagy egy sikertelen lépés sokba kerülhet a karaktereknek.

HARCKÉSZSÉG és ÉBERSÉG

A narrátor által irányított lények nem dobhatnak próbákat.

A lények statikus, állandó értékekkel rendelkeznek, amik azt jelképezik, hogy mennyire nehéz felülkerekedni rajtuk a kalandozás során.

A lények harckészsége mutatja meg fizikai erejüket, csapásaik pontosságát és páncélzatuk keménységét. Amikor egy kalandozó **fizikai** erővel akar felülkerekedni ellenfelén, ezt az értéket tekintjük a próba nehézségének. **Támadás** során ezt az értéket kell elérned dobásoddal, hogy eltaláld az ellenfeledet és **védekezés** során szintén ezt az értéket kell megdobnod, hogy elkerüld a lény támadását.

Az éberség jelképezi a lények mentális képességeit és érzékeik pontosságát. Ha el akarsz rejtőzni a lény elől, át akarod verni, esetleg elméjére hatnál ki valamilyen varázslattal, úgy ez az érték határozza meg próbád nehézségét.

JÁTEKOS VS JÁTEKOS

Habár ezt a játék csapatépítő jelleggel készült, előfordulhat, hogy a karakterek egymás ellen fordulnak. A játékosok karakterei úgynevezett **verseny próbákkal** dönthetik el párbajukat az ilyen helyzetekben. A verseny próbák során a narrátor dönt, hogy melyik tulajdonságukat használva szállhatnak szembe egymással a karakterek.

„A” játékosnak ki akarja zsebelni „B” játékos. „A” játékosnak ehhez ügyesség próbát kell dobnia „B” játékos érzékek próbája ellen.

„A” játékos rátámad „B” játékosra. Ha „B” játékos eléri őt közelharc fegyverével, akkor visszatámadhat rá. Ha nem éri el, egy akrobatika próbával elkerülheti a támadást.

„A” játékos egy varázslattal akarja megcélózni „B” játékos elméjét. „A” játékos a képesség által meghatározott próbát dob „B” játékos akarat próbája ellen.

KÖRÖKRE OSZTOTT JÁTÉK

A káosz megelőzése végett az akciókat **körökre**, a köröket pedig **lépésekre** osztjuk. Egy kör leforgása alatt minden résztvevő (*karakter és ellenfél*) lépése sorra kerül. Egy lépés három elemből tevődik össze: a **lépés kezdetéből**, **cselekvésből** és **mozgásból**. A cselekvés és a mozgás sorrendje felcserélhető. Miután mindenki lépett, a kör véget ér és egy új veszi kezdetét, amíg a szituáció meg nem oldódott.

CSATATÉR

Bonyolultabb akciók során szükségünk lehet egy térképre, ami megmutatja a karakterek, ellenfelek és akadályok elhelyezkedését a terepen. Ebben az esetben használjuk egy négyzetrácsos **csatatér**et. A csatatéren minden egység egy **négyzetmétert** jelképez. Ezt a térképet magatok is felrajzolhatjátok, azonban a szabálykönyv mellékletei között is rengeteg verziót találtok különböző akciókhoz.

KEZDEMÉNYEZÉS

Minden akció első lépése a kezdeményezés. Ez a dobás határozza meg azt, hogy ki volt a résztvevők közül a leggyorsabb, tehát kié az **első lépés**. Ahhoz, hogy ezt megtudjuk, minden játékos **dobjon egy d10-el**, majd **pedig adja hozzá eredményéhez aktuális sebességét!** **A narrátor által irányított lények ilyenkor nem dobhatnak, csak hozzáadnak 7-et sebességükhöz.** Ha döntetlen alakulna ki két játékos között, akkor közösen megegyeznek a nyertes személyében. Ha döntetlen alakulna ki egy játékos és a narrátor között, akkor automatikusan a játékos nyeri a kezdeményezést.

A nyertes résztvevő kezdi a kört, végrehajtja lépését, majd kiválasztja, hogy **melyik társa következzen**. A cselekvő nem választhat olyat, aki már sorra került ebben a körben. *(Az izgalmat fokozza, ha a lépés lehetőségét egy bátorító csatakiáltással, parancsszóval vagy egy segítő mozdulattal adják tovább a karakterek.)* Ha már nincsen több társa akit választhatna, akkor átadja a lépést az ellenfélnek, aki szintén végighalad a csapatán. Így adják oda és vissza a cselekvés lehetőségét a felek egymás között, egészen addig, amíg az akció véget nem ért.

LÉPÉSED KEZDETE

Lépésed kezdetén lehetőség van különleges **képességeket aktiválni**, **tonikot** (vagy más szereket) felhőrpinteni illetve **cserélni közelharc és távolsági fegyvereid között**. Következő lépésedig csakis azokkal az eszközökkel reagálhatsz és védekezhetsz, amiket a kezdedben tartasz.

CSELEKVÉS

Cselekvésnek nevezzük azt a rövid tevékenységet, amit a karakter megpróbál végrehajtani lépése során. Cselekvésed lehet **támadás, segítség vagy effektus**.

TÁMADÁS

Fegyverrel, varázslattal vagy pusztá kézzel törsz ellenfeled életére. Támadásod eszköze határozza meg **hatótávodat** és hogy milyen **próbát** kell végrehajtanod hozzá. Próbád nehézségét ellenfeled **harckészsége** határozza meg. Ha dobásoddal eléred célpontod harckészségének értékét, eltalálsz őt.

Ha ellenfeled elér téged, amikor rátámadsz, **VISSZATÁMAD RÁD**. Ebben az esetben az a fél sebzi meg a másikat, amelyik támadási értéke nagyobb. Döntetlen eredmény esetén mindketten megsebzitek egymást. **Visszatámadni csakis közelharci fegyverekkel lehetséges. Te is indíthatsz visszatámadást ellenfeleid támadásaira reagálva, amennyiben eléred őket közelharci fegyvereddel.**

ÁTÜTŐ TALÁLAT! Ha támadásod során **10-est dobsz**, találatod átütő sikert arat! Válassz az alábbi átütő hatások közül, amit kiváltasz az okozott sebeken felül:

Elterelés. Ellenfeled következő lépése végéig teljesen rád koncentrálsz, támadásaival téged céloz és nem indít **gyors** és **visszatámadást** mások ellen.

Fájdalmas. Hasad a pajzs, törik a csont, fröcsög a vér! Támadásod **+1d6 sebesülést** okoz.

Hátráltatás. Megzavarod ellenfeled! Célpontod harckészsége és ébersége következő lépése végéig **1-el csökken**.

Mozgatás. Találatod elmozdítja célpontod. Mozgasd ellenfeledet 1 méterrel arrébb VAGY **küldd földre őt!** A földön fekvő ellenfél nem indíthat **gyors támadást** és a felé intézett támadások **+1 kockát** kapnak. Az ellenfél következő lépése során mozgását felhasználva állhat talpra, hacsak egy gyors támadással meg nem állítják ebben. **Hatalmas lényeket csakis más hatalmas lények mozgathatnak.**

SEGÍTSÉG

Egységben az erő! Segítségedet használva **+1 kockával** támogathatod egy társadat. Írd körbe, hogy miként szeretnél segíteni bajtársad cselekvésében! A végrehajtáshoz szükséges próbádról a narrátor dönt.

EFFEKTUS HASZNÁLATA

Egy komplikáltabb képességet vagy találmányt használsz. Bővebb információt az effektus / eszköz leírásában találsz.

KIEGÉSZÍTÉS: FEGYVEREK ELHAJÍTÁSA

Ha túl messze vagy célpontodtól, megpróbálhatod felé hajítani fegyvered, hogy elérd őt támadásoddal. Támadásod próbája ebben az esetben **Érzékekre** módosul, dobótávod pedig **Fizikum kockáid + 2 egységgel** egyenlő. **Ez a szabály nem érvényes a dobófegyverekre!** Ezek a fegyverek kifejezetten hajításra lettek tervezve, így hatótávjuk nagyobb és próbájuk sem módosul eldobásuk során.

*Lépésed fő cselekvése mellett megpróbálhatsz kisebb tevékenységet is végrehajtani. Ezeket **szabad cselekvéseknek** nevezzük és a legtöbb esetben nem komplikáltabbak, mint egy gyors mozdulat, pillantás vagy néhány kiejtett szó. Remek példa erre a környezeted felmérése, információk átadása társaidnak vagy egy ajtó kinyitása / bezárása.*

MOZGÁS

Mozgásodat felhasználva legfeljebb aktuális sebességeddel egyenlő egységet (métert) lépsz a csatatéren. Bármilyen irányba mozoghatsz, azonban **kétszer egymás után nem léphetsz átlósan**. Nehéz terepen, úszás, kúszás és mászás közben sebességed a felére csökken.

GYORS TÁMADÁS!

Ha ellenfeled megpróbál kilépni közelharci fegyvered hatótávjából VAGY mozgását bármilyen más cselekedetre használná azon belül (például fegyver cseréje, komplikált képesség aktiválása, feltápáskodás), azonnal támadást indíthatsz ellene, hogy megállítsd. **Gyors támadás ellen nem indítható visszatámadás.** Ha a támadásod talált, célpontod mozgása megszakad.

EGYEDI AKCIÓK

Nem minden akciót lehet csatával megoldani. Olykor egy csavaros útvesztő, egy meredek sziklafal vagy egy beindult riasztó is elég ahhoz, hogy a karakterek nehéz helyzetben találják magukat. Egyedi akcióknak nevezzük azokat a jeleket, ahol a narrátor különleges szabályokat vezet be a játékba, ezzel kissé megcsavarva a helyzetet. Egy egyedi akció általában kezdeményezésből és próbák sorából áll, azonban a narrátor bátran elengedheti a fantáziáját! Néhány apró trükkel egy hétköznapi szkanderverseny vagy egy egyszerű horgászat is izgalmas akcióvá nőheti ki magát.

AKCIÓK VÉGE

Az akciók végét a narrátor jelenti be, amint úgy látja, hogy az azt kiváltó veszély elmúlt. Az akció végeztével a narrátor **1 fókusszal** jutalmazhatja azt a játékost, aki a legbátrabb, leghízelgesebb vagy legfigyelmesebb volt.

PÉLDA EGY AKCIÓRA

A játékosok, Barna (Brox) és Ricsi (Dorvan) egy elhagyatott barlangot fedeznek fel éppen, amikor egy sárkánygyík ront rájuk a sötét üregből.

Narrátor: A bestia sziszegve ölti ki rátok a villás nyelvét, fogai csillognak a sötétségben. Dobjunk kezdeményezést!

Az akció résztvevői Brox, Dorvan és a narrátor által irányított szörnyeteg. Mindhárman dobnak egy d10-el, majd eredményükhöz hozzáadják sebességüket. A sárkánygyík eredménye 11, Brox eredménye 13, Dorvané pedig 15, tehát Dorvan léphet először az akció során.

Ricsi: Húha, gyorsan kell cselekednünk! Előhúszom az íjamat és egyből rátámadok (cselekvés)! (1)

Narrátor: A sárkánygyík túl messze van tőled, hogy visszatámadjon, úgyhogy megpróbál kitérni lövésed elől. A harckészsége 7, dobj egy támadás próbát ellene!

Ricsi: Az eredményem 9, eltalálom a bestiát! Máris dobom a sebesülést (dob 1d6-al)... 4 sebesülést okozok neki. Négy egységet hátrébb lépek (mozgás). (2) Broxra nézek és odakiáltok neki. „Gyerünk, kapd el a dögöt!” (lépés átadása)

Barna: Nem pazarlom az időt, előrántom buzogányomat, odaugrok hozzá (3) és erősen lesújtok rá! Sőt, még egy fókuszt is felhasználok, hogy +1 kockával dobhassak! (4)

Narrátor: Csak tessék! A sárkánygyík harckészsége változatlanul 7, azonban mivel elég közel kerültél hozzá, egy visszatámadással reagál a csapásodra.

Mivel Barna felhasznált egy fókuszt próbája előtt, eggyel növelheti az elgurított kockák mennyiségét. Fókuszt csakis dobás előtt lehet befizetni és hatása nem halmozható.

Barna: 10-est dobtam, átütő találat! A buzogányom sebzése 1d10... 6 sebesülést okozok neki. Választhatok egy átütő hatást, ami legyen mondjuk a „fájdalmas”. A gyík koponyája megreped a súlyos csapásom alatt és újabb... 5 sebesülést szenved! Ezzel be is fejeztem a lépésemet, diadalittasan a bestiára kacagok és megforgatom a buzogányomat. „Gyere csak, rondaság!” Ezzel átadom neki a lépést.

Narrátor: A sárkánygyík még mindig csillagokat lát az ütésedtől, de nem adja meg magát. Hatalmasra tátja ki tűhegyes fogakkal teli állkapcsát és megpróbál megharapni, Brox! Harckészsége változatlanul 7. (5)

Barna: Visszatámadok, természetesen. Az eredményem pedig... hm, szintén 7.

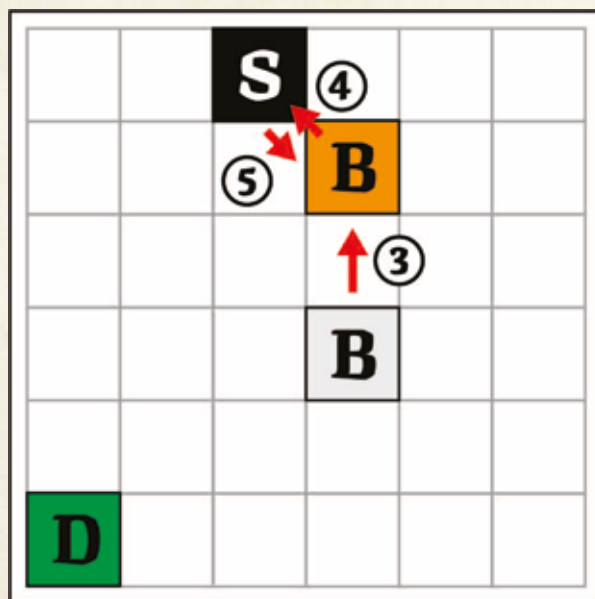
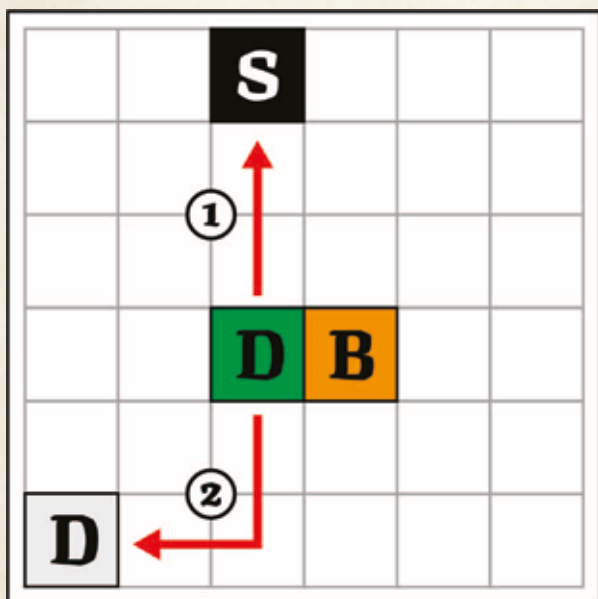
Döntetlen visszatámadás esetén a felek megsebzik egymást. A kiosztott sebesülés egyszerre történik meg.

Narrátor: A sárkánygyík karodba mélyeszti fogait, fájdalom rántja össze izmaidat! 8 sebesülést szenvedsz. Ezzel a lendülettel te is lesújtasz rá, mennyi sebesülést okozol?

Barna: Dobom is... 3 sebesülést okozok a buzogányommal!

Narrátor: És a szörnyetegnek vége is! Még nyikkan egy utolsót súlyos fegyvered alatt, mielőtt teste elernyed és végleg elhagyja az élet. Brox, nagy bátorságra vall ennyire közel kerülni egy veszedelmes sárkánygyíkhöz. Jutalmad egy fókusz! Gratulálok mindkettőtöknek.

Az akciót a Narrátor zárja le, amint a szituáció megoldódott. Az akció végén a Narrátor egy fókusszal jutalmazhatja azt a játékost, aki véleménye szerint a legjobban teljesített.



Bajok és terepek

BAJBAN VAGY HA...

A kalandozás egy veszélyes szakma, sok nehézség érhet a sebesüléseken felül. A bajok nagy része magától elmúlik, azonban ha igazán balszerencsés helyzetbe kerülsz, megeshet, hogy maradandó károkat okozol magadnak.

Földre kerültél! Kicsúszott a lábad alól a talaj! Földön fekve nem indíthatsz gyors támadást. A narrátor által irányított földön fekvő ellenfelek ellen minden támadás **+1 kockát** kap. A játékos karakterek minden támadás és védekezés próbájukat 1-el kevesebb kockával dobják (*de legalább 1-el*). Mozgásodat felhasználva állhatsz talpra, hacsak egy gyors támadással meg nem állítanak közben.

Fuldokolsz! Tüdődből kiszökik az utolsó lélegzet! Nem vagy képes varázsolni és minden lépésed végén **1d4 kitartást veszítesz**. Ez a sebesülés nem csökkenthető.

Lángra kaptál! Minden lépésed végén **1d4 sebesülést** szenvedsz, amíg te vagy egy bajtársad el nem oltja a tüzet. A lángok egy cselekvést felhasználva olthatóak el.

Lebénultál! Az akció végéig nem indíthatsz gyors és vissza-támadást, sebességed pedig a felére csökken.

Lefogtak! Következő lépésed végéig nem varázsolhatsz, nem mozoghatsz és nem használhatsz kétkezes fegyvereket. A narrátor által irányított lefogott ellenfelek ellen minden támadás **+1 kockát** kap. A játékos karakterek minden támadás és védekezés próbájukat 1-el kevesebb kockával dobják (*de legalább 1-el*).

Megrémültél! Következő lépésed végéig nem varázsolhatsz és nem mozoghatsz önszántadból közelebb félelmed forrásához.

Megvakultál! Következő lépésed végéig nem indíthatsz távolsági és gyors támadásokat, ahogyan célzott varázslatokat sem. A narrátor által irányított megvakult ellenfelek ellen minden támadás **+1 kockát** kap.

Zuhansz... és hamarosan földet érsz! Becsapódáskor minden megtett 3 méternyi zuhanásért **1d6 sebesülést** szenvedsz.

NEHÉZ TEREP

Egyes területek és speciális hatások megnehezítik az átkelést és a harcot. Egy sötét barlangban vagy kénes mocsárban még a legelszántabb kalandozó is hátrányba kerülhet a helyi élőlényekkel szemben.

CSÚSZÓS TALAJ. Jég, nedvesség vagy olaj fedi be a talajt. A csúszós talajon lassabban haladsz, így 1 egységnyi mozgáshoz 2 egységnyi sebességet kell felhasználnod.

HIDEG. A hőmérséklet fájdalmasan alacsony. Minden hidegben töltött óra után 1 fáradtságot szerzel. Fókuszaid száma és maximális kitartásod minden fáradtság után **1-el csökken**. (Isd. **Pihenés**)

LÁNGOK. Tűz borítja be a területet. A narrátor által irányított ellenfelek csakis akkor léphetnek át a lángokon, ha éberségük eléri a 8-at. Bestiák és Monstrumok esetében ez az érték 9-re emelkedik. A játékosok által irányított karakterek csakis akkor mozoghatnak át a lángokon, ha előtte dobznak egy sikeres **Akarat VS 8** próbát. A lángokon való átkelés során **1d4 sebesülést** szenvedsz.

MOCSÁR. Süppedő mocsár nehezíti meg az átkelést. Ha belépsz a területre vagy azon belül fejezed be lépésedet, dobj egy **Akrobatika VS 8** próbát! Ha próbád sikertelen, következő lépésed végéig **lefogott** állapotba kerülsz.

SÖTÉTSÉG. Köd, füst vagy árnyékok lepik el a területet. A sötétségben **vaknak** számíatsz.

VÍZ. Víz (vagy más folyadék) ölel körbe! Csakis sebességed felével mozoghatsz. A narrátor által irányított ellenfelek harckészsége és ébersége **1-el csökken** a vízben. **Fizikum kockáiddal** egyenlő percig vagy képes a felszín alatt maradni anélkül, hogy fuldokolni kezdenél. Ha egy forrásból **Szinted + 2** sebesülést szenvedsz, fájdalmadban kiereszted az összes levegőd és azonnal fuldokolni kezdesz. A felszín alatt nem vagy képes beszélni és varázsolni, próbáidat pedig 1-el kevesebb kockával dobod (*de legalább 1-el*).

EGY KIS CSEND

Az izgalmas kalandok és kemény megpróbáltatások után mindenkinek szüksége van egy kis relaxációra. Pihenés során a karakterek tábort vernek, rendezik felszereléseiket és ellátják sebeiket. Pihenni csakis nyugodt körülmények között lehet, azonban egybeköthető valamilyen könnyed aktivitással vagy utazással.

Habár a pihenés nyugodt interakciókból áll, elüthetitek az időt néhány könnyed feladattal, például táborveréssel, vadászattal vagy éppen főzéssel. A narrátor bátran indítson próbákat vagy egyedi akciókat ezek végrehajtásához.

GYÓGYULÁS

Pihenés során **Fizikum próbáddal** egyenlő kitartást gyógyulsz sebesüléseidből és **fókuszod** is visszaáll alap értékére. Ha rendelkezel az **orvoslás** ismeretével, úgy szakszerűen elláthatod a csapatod sérüléseit. Ha így teszel, csapatod minden tagja **Intelligencia kockáiddal egyenlő kitartást gyógyul**. Ez a hatás halmozódik, ha a csapatban többen is rendelkeztek ezzel a szakértelemmel.

ALKOTÁS

Egyes szakértelmek segítségével pihenés alatt találmányokat hozhatsz létre a megfelelő alapanyagokból. Erről bővebben a **Alkotás és Találmányok** fejezetben olvashatsz.

FÁRADTSÁG

A kalandozás megerőltető szakma. Ha elhanyagolod a pihenést vagy nem megfelelő körülmények között (például zajban vagy veszélyben) próbálsz aludni, **fáradtságot** szerzel. Minden kialvatlanul töltött nap végén annyi fáradtságot kapsz, amennyi napot egyhuzamban pihenés nélkül töltöttél. **Fókuszaid száma és maximális kitartásod minden fáradtság után 1-el csökken.**

TÁRSALGÁS

Csapatoddal sok mindent megéltetek. A pihenés tökéletes alkalom arra, hogy kicsit beszélgetsetek egymással nyugodt körülmények között és jobban megismerjétek csapatotok tagjait. Hogyan változott kapcsolatotok a legutolsó kalandotok óta? Sikerült elérni célotokat? Merre tovább, mi a következő lépéseitek?



Osztályok és Szintlépés

OSZTÁLYOK

Van, aki a fegyverek erejében hisz, míg mások inkább a varázslatokat vagy az agyafúrt megoldásokat helyezik előtérbe. A játékban 12 kalandozó osztályt különböztetünk meg, melyek mindegyike sajátos képességekkel és játékstílussal rendelkezik. Szintlépés során **növelheted egy osztályod szintjét**, hogy elmélyítsd benne a tudásod. Habár kifizetődő minél több szintet és energiát egy osztályba fektetni, bátran fejlessz különböző osztályokat párhuzamosan egymás mellett, hiszen így erőteljes kombinációkat alkothatsz meg! Ha így teszel, összesített szintedet a két (vagy több) osztályod szintjének összegével számolhatod ki.

SZINTLÉPÉS

Minden hősi tett, minden teljesített kaland és minden becsákmányolt kincs nagyobb kalandozóvá tesz téged. Amikor kalandjaid során legyőzöl egy veszélyes ellenfelet, elérsz egy személyes célt vagy teljesítesz egy kalandot, a narrátor magasabb szintre emelhet a kalandozók ranglétráján. **Ezt szintlépésnek** nevezzük. Szintlépés során válassz ki egy osztályt, amiben elmélyítenéd a tudásod!

JELLEMVONÁSOK

Jellemvonásnak nevezzük azt az (általában passzív) képességet, amit egy osztály első szintjén azonnal elsajátítasz. Ezek egyszerű, azonban erőteljes képességek, amik alapjaiban változtatják meg a játékodat.

FŐ képesség

Minden osztály rendelkezik néhány fő képességgel, amik meghatározzák azok játékstílusát. Ezeket az fő képességeket az **osztályok páratlan szintjein** sajátítod el. (1-3-5-7)

SZABAD képesség

A játék kezdetén és az **osztályok páros szintjein** lehetőség van elsajátítani egy szabad képességet. Minden osztály rendelkezik ajánlott képességekkel, amik jól működnek annak fő képességeivel együtt: ha nem tudnál választani, ezek hasznos támpontként szolgálhatnak. (2-4-6...)

ISMERETEK és ÉRTÉKEK

Kalandozás során folyamatosan tanulsz és új tapasztalatokat szerzel. **Összesített szinted minden páros szintjén +1 kockával** növelheted bármelyik tulajdonságod VAGY elsajátíthatsz egy **új ismeretet**. **Minden szintlépés után frissítsd fel kitartásod, sebességed és fókuszaid számát!** Értékeidet mindig tartsd naprakészen!

KÉPESSÉGEK LEÍRÁSA

A játékban rengeteg különböző képességet sajátíthatsz el a karaktered. A képességek leírása mutatja meg, hogy mikor és hogyan lehet őket használni. Ezek értelmezése:

Célpont - Ellenfeled, bajtársad vagy te magad, akit képességeddel megcélzol. Célpontodat saját szemeiddel kell látnod.

Szinted - Ha a képesség leírásában egy szám helyett ezt a szót találod, a számot szinted értékével helyettesítsd be.

Komplikált - A képesség végrehajtása bonyolult, így cselekvésed mellett mozgásodat is felhasználja. *Gyors támadással* megszakítható.

Koncentráció - A képesség folyamatos figyelmet igényel. Egyszerre csakis egy hatásra koncentrálhatsz, arra is legfeljebb **Akarat + 10** percen át. Ha megrémülsz, megzavarnak vagy egy forrás több, mint **Szinted + 2** sebesülést okoz neked, a koncentrációd megszakad.

Rituálé: X perc / óra / nap - Ez egy különleges szertartás, aminek végrehajtása szigorú figyelmet és teljes nyugalmat igényel percek, órák vagy akár napokon át.

X méter - A képesség hatótávja. Ha a képességnek nincs megadva hatótáv, elég ha szabad szemmel látod célpontod.

 /  **Tulajdonság VS X** - A képesség végrehajtásához dobnod kell egy hétköznapi vagy **veszélyes** próbát **X nehézséggel**.

F - Végrehajtása egy fókuszba kerül!

V - Ez egy varázslatos képesség. Lásd lentebb!

VARÁZSLÁS

A varázslat ebben a világban egy folyamatosan változó, hullámzó, színes-szagos művészet, ami minden kalandor kezében másképpen ölt testet. A varázslás néhány kézműdolgot és egy tisztán kiejtett varázsigét igényel, ezért **megkötözve, lefogva vagy teli szájjal** aligha sikerülhet bárkinek is. **A te varázserőd miképpen jelenik meg? Ez ujjaid hegyéről ugrik le, vagy talán a szavaid hullámain kel életre? Milyen a színe, hangja, illata? Írd körül, hisz csakis te ismerheted!**

PUSZTÍTÓ EREJŰ CSATAMÁGUS

Az arkanisták a nyers mágikus erejüket és akaratukat kombinálják, ezzel hihetetlen eredményeket elérve a fronton. Ezek a csatázásra kiképzett varázslók képesek lelkük erejét egy veszélyes lélekfegyverben összesűríteni, amit bármikor a kezükbe parancsolhatnak. Lehengerlő mágikus erővel rendelkeznek, amit mind támadásra, mind védekezésre kitűnően alkalmaznak.

MÁGIKUS ARZENÁL

Az arkanisták lélekfegyvere szoros kapcsolatban áll forgatójuk szellemével. Előfordulhat, hogy a fegyver fejlődik, megváltozik vagy akár alakot is vált, miután az arkanista fontos mérföldkőhöz ért életében. A lélekfegyverek nem csupán tudatlan eszközök: képesek maguktól megjeleníteni vagy valamilyen úton jelezni gazdájuknak, hogyha veszélyt vagy erős mágikus jelenlétet érzékelnek közelükben.

JELLEMVONÁS

Az arkanisták bármilyen varázslatos képesség próbája során használhatják Akarat tulajdonságukat.

Ajánlott képességek:

Béklyó	Ellenmágia	Pusztító energia
Mágikus lövedék	Ostromlás	Láng aura
Csatakiáltás	Hősies aura	Védőpajzs

1. szint:

LÉLEKFEGYVER

Lelked egy varázslatos fegyverben ölt testet. Válassz egy közelharc fegyvert! Lélekfegyvered rendelkezik a fegyver jellemvonásaival, azonban súlya 0, kinézetét pedig te határozd meg. Lélekfegyvered előkészített fegyvereid között foglal helyett. A lélekfegyvert lépésed kezdetén idézheted meg kezdedben. Ha támadás során **10-est dobsz**, a lélekfegyver **+Szinted sebesülést** okoz.

3. szint:

KOLOSSZUS AURA

V aktiváld lépésed kezdetén

Testedet egy mágikus vért vonja be, ezzel egy rettentő kolosszus formáját öltve rád. A következő **Szinted** percben **+1 kockát** kapsz **Fizikum** próbádra, minden támadásod **+1d6 sebesülést** okoz és **hatalmas** lénynek számítasz: 2x2 négyzetet foglalsz el a csatatéren, csakis hatalmas lények mozgathatnak, foghatnak le és szakíthatják meg mozgásodat, emellett nem esik nehezedre mázsás súlyokat megemelned. Ezt a képességet pihenésenként egy alkalommal használhatod.

5. szint:

FEGYVERTETÉS

F támadás

Fegyvered próbája VS célpontod harckészsége

Mágikus energiával töltöd fel lélekfegyvered és ellenfeled felé hajítod azt. Támadásod **hatótávja 10-re emelkedik** és **+1d6 sebesülést** okoz. Ha a fegyvertetés során **10-est dobsz VAGY** ha a támadással **0-ra csökkentetted** célpontod kitartását, a lélekfegyver tovább repül egy általad választott ellenfél felé, aki ellen újabb fegyvertetést indíthatsz. Ebben az esetben a fegyvertetés nem igényel újabb fókuszot. Támadás után a lélekfegyver visszatér a kezdedbe.

7. szint:

TELJES VÉDELEM

Lelked kőkemény védelmet biztosít számodra. Kolosszus aurád minden jótékony hatása mellett teljesen felfogja az első **20 sebesülést**, amit aktiválása után elszenvednél. Amíg az aura képes sebesülést felfogni, minden **Akarat** és **Intelligencia** védekezés próbád automatikusan sikert arat.

HARAGOS HARCOS

A barbárok híresek bátorságukról, erejükéről és hihetetlen kitartásukról. Vad őrjöngésüknek semmi sem szabhat határt, mennydörgő csapásaikkal pedig képesek maguknál jóval nagyobb ellenfeleket is a földre kényszeríteni. A legegyszerűbb fegyverekkel is kivételesen veszélyesek, csata közben pedig lehetetlen kikökkenteni őket vad transzukból.

DOMINÁNS FELLÉPÉS

A barbárok testesítik meg a vadállatias ösztönöket és a vakmerő bátorságot. Kisugárzásuk ősbibb nyelven beszél, mint a hétköznapi síklakók által ismert nyelvek legtöbbje. Nem csak, hogy ismerik a **mormogás** nyelvét, de még a vadállatokra és a monsthumokra is nagy hatással vannak jelenlétükkel: a gyengébb bestiák általában elrejtőznek előlük, míg a veszedelmesebb vadak riválisként tekintenek rájuk.

JELLEMVONÁS

A kalandozó minden Barbár szintje után +1 kitartást kap.

Ajánlott képességek:

Alakváltás	Fegyvermester	Nincs menekvés
Artista	Gyors lépés	Ostromlás
Bunyós	Két fegyveres harcmodor	Túlélő

1. szint:

DÜHÖNGÉS

Amíg kitartásod legalább fele hiányzik, vad dühöngés lepi el az elméd. Ebben az állapotban minden támadásod +1 kockát kap, **Akarat** és **Intelligencia** védekezés próbáid pedig automatikusan sikert aratnak.

3. szint:

RETTENTŐ FIZIKUM

Természetfeletti erő lakozik benned. Rettentő fizikumodat használva hatalmasakat szökellhetsz, mázsás súlyokat hajíthatsz el ostromgép módjára, sziklát törhetsz a pusztá kezeiddel vagy egyéb hihetetlen erőmutatványok hajthatsz végre HA sikert aratsz egy **Fizikum** próbán (a nehézséget a narrátor határozza meg).

5. szint:

VÉRES MOTIVÁCIÓ

Büszkeség és vitalitás járja át tested minden viadal után. **1d6 kitartást gyógyulsz**, miután legyőztél egy méltó ellenfelet. Ha ellenfeled nagyobb volt nálad VAGY kifejezetten veszélyes helyzetben vívtatok meg a harcokat, +3 kitartást gyógyulsz.

7. szint:

VÖRÖS KÖD

Megállíthatatlan vagy. **Dühöngés** során sebességed duplájára emelkedik és mozgásod nem szakítható meg semmilyen támadással vagy képességgel. Ha lépésed során **0-ra** csökkented egy ellenfél kitartását, lépésed végeztével újra te léphetsz.

TITOKZATOS ERŐK

Fekete mágia és babona övezi a boszorkányok életét. Ezek a nagyerejű varázshasználók nem iskolákban tanulták a mágia művészetét, hanem öreg mentorok és titokzatos kísérletek segítségével. Habár a fekete mágia nem tiltott, a legtöbb síklakó ódzkodva kerül gyakorlói közelébe. A boszorkányok mágiájukat használva képesek kiterjeszteni érzékeiket, sötét praktikáikkal egyenesen ellenfeleik szervezetét támadhatják meg, sőt, még a halált is képesek kijátszani...

TÚLVILÁGI SZIMPÁTIA

A boszorkányok kivételesen érzékenyek a túlvilági erőkre és nyitottak a szeánszokra. A **szellemek** és **kósza lelkek** előszeretettel lengik körbe őket, hogy üzeneteket adjanak át nekik, figyelmeztessék őket a közelgő veszélyről vagy csak hogy társaságot biztosítsanak.

JELLEMVONÁS

A boszorkányok pihenésenként egy alkalommal bármilyen próba során használhatják Mágia tulajdonságukat.

Ajánlott képességek:

Árnyéklépés	Igazlító	Kertészkedés
Ellenmágia	Igézés	Negatív energia
Fantom idézés	Káosz	Vérmágia

1. szint:

MÁGIKUS ÉRZÉK

V **effektus**

M **Mágia VS 7**

Varázserőddel ráhangolódsz a sík rezgéseire. Mágikus érzékeddel bemérheted egy általad ismert személy tartózkodási helyét és állapotát VAGY kutatni kezdhetsz a környezetben valamilyen tárgy, jelenség vagy ellenfél után. Amennyiben nem ismered eléggé célpontodat vagy valami gátolja annak érzékelését, a narrátor feljebb emelheti a mágikus érzék próbájának nehézségét. Egy célpontot pihenésenként csakis egyszer kísérlethetsz meg érzékelni.

3. szint:

SZOLGALÉLEK

Egy ragaszkodó, gazdátlan lélek követ téged. A szolgálélek nem rendelkezik fizikai valóval vagy saját tudattal, azonban parancsokra képes hétköznapi tárgyakat megszállni és egyszerűbb feladatokat elvégezni (például söprögetés, sütés-főzés, járművek meghajtása, stb.). A szolgálélek nem harcol, de kezdeményezés során felhasználhatsz egy **fókusz**t, hogy védelmedre hívd. Ha így teszel, az első **5 sebesülésedet** ő szenved el helyetted (a csata végéig).

5. szint:

VÁLLALKOZÓ HÍVÁSA

V **rituálé: 30 perc**

M **Mágia VS X**

Megkapod az Idegen síkok ismeretét

Egy titokzatos rituálét végrehajtva szolgálatodba idézhetsz egy külvilági lényt, hogy elvégezzen egy általad kiszabott parancsot. A külvilági saját tudattal és akarattal rendelkezik, azonban legjobb tudása szerint próbálja meg teljesíteni a parancsodat a következő 8 órában. A vállalkozó hasznosságát **próbád eredménye** határozza meg.

X ≤ 7 Nem jól végzi feladatát, ha teheti bajt kever

X = 8 Elvégzi feladatát, de módszerei megkérdőjelezhetőek

X ≥ 9 Jól végzi feladatát, hasznos munkát végez

7. szint:

ÉLETTELEN

Testedet immáron a mágia hajtja. Immúnissá válsz a **mérgekre** és a **fáradtságra**. Kitartásod kiszámítása során **Mágiádat** használd Fizikumod helyett. Nem öregszel és nincs többé szükséged se levegőre, se tápanyagra a túléléshez, azonban ha elhanyagolod ezek bevitelét tested idővel aszott, múmia-szerű kinézetet ölt magára. Ha meghalnál és maradványaidat nem égetik el, **1d4 napon** belül visszatérsz az élő közé.

SOKOLDALÚ KATONA

Kemény kiképzés és csatateri gyakorlat az, ami megkülönbözteti a harcosokat az egyszerű síklakóktól. Jól ismerik és forgatják az összes fegyvert, manővereikkel pedig könnyen fölénybe kerülnek ellenfeleik fölé a csatateren. Rugalmasságuk miatt rövid- és hosszútávon is kemény ellenfélnek bizonyulnak, emellett pedig sebességük sem utolsó.

RUSZTIKUS MEGJELENÉS

Sebek és forradások sora bizonyítja rátermettségedet. A harcosok bírnak egyfajta rusztikus, megbízható kisugárzással, ami imponál a közembereknek. Az egyszerű népek, városlakók és rendfenntartók bizalommal és tisztelettel fordulnak a harcosok felé, így azok könnyedén találnak támogatókat közöttük.

JELLEMVONÁS

A harcosok sebessége nem csökken felszerelésük súlyától.

Ajánlott képességek:

Artista
Csatakiáltás
Cseles

Gyors lépés
Hősies aura
Megállíthatatlan

Mesterlövész
Nagyvadász
Túlélő

1. szint:

VAD TÁMADÁS

E *aktiváld bármilyen támadás előtt*

Vadul támadsz ellenfeledre. Támadásod **+1d6 sebesülést** okoz. Ha kitartásod legalább fele hiányzik, a *vad támadás* 1d6 helyett **1d8 sebesülést** okoz. Ez a hatás nem halmozható.

3. szint:

LÁNCOLÁS

Ne hagyd időhöz jutni őket! Ha támadás során **10-est dobsz**, azonnal újabb támadást indíthatsz fegyvereddel VAGY egy képességeddel VAGY egy előkészített dobófegyvereddel. Ez a támadás indítható más ellenfél ellen is, amíg eléred azt mozgás nélkül. A láncolás gyors gyors és visszatámadás során nem használható.

5. szint:

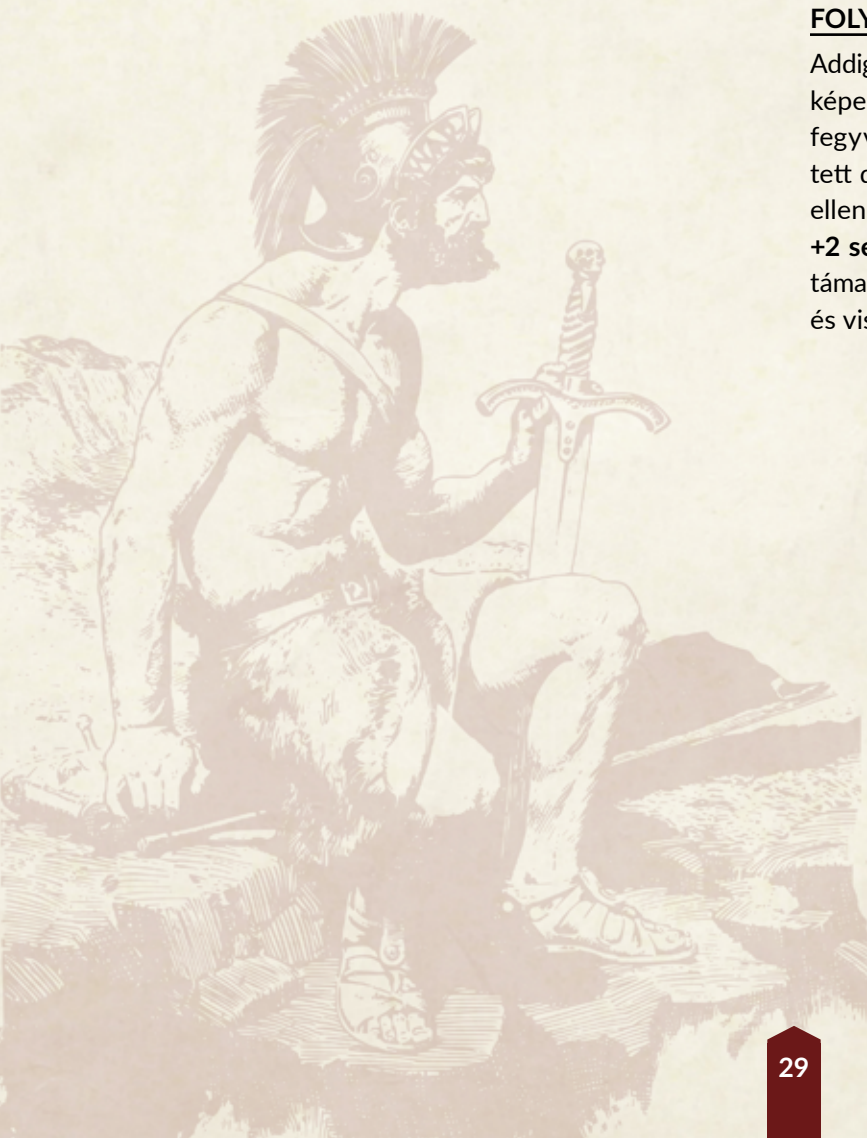
VÉDELMEZŐ

Meg kell védened a társaidat! Ha egy bajtársad kitartása **0-ra csökken**, azonnal végrehajthatsz egy teljes lépést, hogy segíts rajta. Védelmezés során mozgásod nem szakítható meg semmilyen támadással vagy képességgel.

7. szint:

FOLYAMATOS TÁMADÁS

Addig üsd a vasat, amíg meleg! Ez a képesség felülírja a láncolás képességét. Sikeres támadás után újabb támadást indíthatsz fegyvereddel VAGY egy képességeddel VAGY egy előkészített dobófegyvereddel. Ez a támadás indítható más ellenfél ellen is, amíg eléred azt mozgás nélkül. Második támadásod **+2 sebesülést** okoz, harmadik támadásod **+3-at**, negyedik támadásod **+4-et** és így tovább... A folyamatos támadás gyors és visszatámadás során nem használható.



ELMÉS KALANDOZÓ

Kíváncsiság és tudásvágy jellemzi a kutatókat. Ezek a diákok, feltalálók és kincskereső új ismeretek megszerzésének és elfeledett titkok feltárásának reményében vágnak neki a világnak. A diplomáciát és a frappáns megoldásokat helyezik előtérbe, vagy ha minden kötél szakad, a csapdaállítást és a gyors lezárást.

MUNKATÁRSÁK

A kutatók nem titkolják el a kollégáik elől eredményeiket, sőt, büszkélkednek velük. Az oktatók, régészek, alkimisták és egyéb tudósok nyíltan fordulnak hasonszorú kutató társaik felé, így azok könnyen belépést nyerhetnek műhelyeikbe és laborjaikba.

JELLEMVONÁS

A kutatók +1 ismeretet VAGY nyelvet sajátíthatnak el.

Ajánlott képességek:

Álarc
Arkán töltet
Fénylemez

Gyógyítás
Motiváló személyiség
Műhelyi gyakorlat

Ragyogó fény
Sorsfordítás
Telepátia

1. szint:

FELMÉRÉS

effektus

Intelligencia VS 8

Alaposan felméred az eléd tároló akadályt vagy ellenfelet. A narrátor felfedi előtted a célpontod egyik fontos képességét, gyengeségét vagy legyőzésének legcélravezetőbb módját. Egy célpontot pihenésenként csakis egyszer kísérelhetsz meg felmérni.

3. szint:

INTELLIGENS MEGKÖZELÍTÉS

Egy ragyogó elme mindenre talál megoldást. Pihenésenként három alkalommal bármilyen próba során használhatod Intelligencia tulajdonságod. Ha a próbád során **10-est dobsz**, ez a képesség nem veszít a felhasználható alkalmából.

5. szint:

GYORS MEGBESZÉLÉS

rituálé: 5 perc

Van egy tervem! Magad köré hívod társaidat és együtt felméritek az előttetek álló akadályokat. Mindenki, aki részt vesz a gyors megbeszélésen az alábbi hatások egyikével gazdagodik, melyet a következő következő pihenéséig bármikor aktiválhat. Ezt a képességet pihenésenként egy alkalommal használhatod.

Készenlét: +5 sebesség következő mozgásod során.

Mély levegő: 1d6 + 2 kitartást gyógyulsz.

Újratervezés: Dobj újra egy sikertelen próbát!

7. szint:

HIBÁTLAN PRÓBA

Minden apró jelet és nyomot számba veszel, mielőtt cselekednél. Amikor fókuszot használsz fel, hogy **+1 kockát** adj próbád kockáihoz, 1d10 helyett **1d12-est** használj. Ha próbád eredménye 11 vagy 12, visszkapod a felhasznált **fókuszod**.

VÉGTELEN KÉPZELET

Az ambíciónak és a kreativitásnak még a fizika sem szabhat határt. A lángelmék olyan különleges adottságokkal megáldott síklakók, akik gondoltaikkal képesek az alkotás és az átváltoztatás csodájára. A lángelmék saját gondolataikba merülve gyakran észre sem veszik, hogy cselekedeteik közben lehetetlen dolgokat hajtottak végre.

FABRIKÁLÁS

A lángelmék eleme az alkotás. Bármilyen szilárd alapanyagból képesek apró szerkezeteket és játékszereket előállítani, amit gyakorta valamilyen csodás képességgel is felruháznak. Ezek a **fabrikációk** sokféle ártalmatlan tulajdonsággal (például fényjátékkal, hanghatással, animációval) rendelkezhetnek, függetlenül a logikától és a rációtól.

JELLEMVONÁS

A lángelmék bármilyen varázslatos képesség próbája során használhatják Intelligencia tulajdonságukat.

Ajánlott képességek:

Arkán töltet
Ellenmágia
Fantom idézés

Kátrány
Láng aura
Mágikus lövedék

Sorsfordítás
Szobrászat
Telekinézis

1. szint:

TRANSZMUTÁCIÓ

V **effektus (1 méter)**

Intelligencia VS 8

Egy rövid mozdulatsort végrehajtva atomjaira bontasz legfeljebb **Szinted** köbméternyi nem varázslatos követ, fát vagy fémeket és kedved szerint újraformálsz azt. A transzmutáció hatása mágia órán át tart, mely idő elteltével az anyag vissza-változik eredeti formájába.

3. szint:

FELJAVÍTOTT TELJESÍTÉS

V **aktiváld pihenés során**

Egy rövid rituálét végrehajtva misztikus erővel ruházod fel saját magadat vagy egy bajtársadat. **Válassz ki egy tulajdonságot!** Célpontod következő pihenéséig a választott tulajdonság próbáira **+1 kockát** kap és ezen próbák során minden kockáját újradozhatja, aminek az **eredménye 1**. Ezzel a képességgel **Szinted - 2** célpontot vehetsz célba.

5. szint:

REPÜLÉS

Nem korlátoz többé a gravitáció. Ha még nem rendelkezel a **telekinézis** képességével, azonnal elsajátítod azt (*ellenkező esetben választhatsz egy szabad képességet*).

Képes vagy **Szinted + 5** sebességgel repülni és nem tudsz elesni, amíg **koncentrálsz**. Repülés közben saját súlyoddal egyenlő terhet vagy képes magaddal cipelni hátrányok nélkül.

7. szint:

MONTÁZS

V **rituálé: 3 perc**

Intelligencia VS X

A munkának semmi sem állhatja útját! Csapatod összefog és néhány perc alatt (*egy zenével aláfestett montázs kíséretében*) elvégez egy olyan feladatot, aminek kivitelezése különben órákba vagy akár napokba telne. Aki részt vesz a rituálé végrehajtásában csak részben képes visszaidézni a rituálé alatt történeteket (*például összekenték az orrát festékekkel, együtt kacagott a barátaival, stb.*), míg a külső szemlélők csak porfelhőt, ködöt és csillogást fognak fel az egészsből. Az elvégzendő feladat mindenképpen végbemegy, azonban próbád eredménye tükrözi annak minőségét. Ezt a képességet pihenésenként egy alkalommal használhatod.

ŐSI ERŐ HORDOZÓJA

Egyes legendák szerint ősi mágusok hatalmas csatái formálták a világot. Ha ez nem is feltétlenül igaz, a mágusok egyértelműen hihetetlen erővel rendelkeznek. Ezek a varázshasználók ambíciózusak és elszántak, így mindent megtesznek a nagyobb hatalom elérése érdekében.

ERŐTELJES JELENLÉT

A mágusokat körbelengi a hatalom és a mágikus jelenlét. Erejüket nem csak a jelenlévők érzik, de még a tárgyak és a természeti elemek is. Minél erősebb egy mágus, a környezete annál inkább igyekszik a kedvében járni: a kívánt eszközök a kezébe roppennek, az ajtók kinyílnak előtte, az esőcseppek elkerülnek, és a többi.

JELLEMVONÁS

Minden mágus tagja egy mágusrendnek, ami sajátos előnyöket és ismereteket biztosít számára. A mágusrendről bővebben a következő oldalon olvashatsz.

Ajánlott képességek:

Fényhuzal	Pusztító energia	Védőpajzs
Jégszilánk	Sötét lovag	Villámdárda
Mágikus lövedék	Telekinézis	Villámlépés

1. szint:

PARANC SOLAT

V **effektus (7 méter)**

! **Mágia VS 8**

Az elemek meghajolnak akaratod előtt. Parancsaiddal lángokat idézhetsz meg, szellőt kelthetsz, köveket mozgathatsz és egyéb természeti jelenségeket hívhatsz életre.

3. szint:

TÚLTÖLTÉS

Szabadjára engeded a mágia mindent felemésztő erejét. **Sajátíts el egy szabad képességet!** Bármilyen varázslat próbáját **veszélyessé** teheted, hogy megduplázd annak sebzését, hatótávját VAGY hatását. Ha túltöltéssel egy már amúgy is veszélyes varázslatot erősítenél fel, akkor növeld meg próbájának **nehézségét 1-el**.

5. szint:

ELEMENTÁLIS FORMA

V **aktiváld lépésed kezdetén**

Tested és minden felszerelésed egy erőteljes elementális formáját ölti magára. Az elementális forma **Szinted perc VAGY 10 sebesülés** elszenvéde után semmivé foszlik. **Válassz egy képességet az alábbiak közül!** Ebben a formában rendelkezel a választott képességgel és sérüléseidet az elementális szenved el helyetted. Ezt a képességet pihenésenként egy alkalommal használhatod.

JÉG: Zúzmara és jégszilánk! **Sebességed 5-el nő** és támadásaid **+2 sebesülést** okoznak. Nem indítható ellened gyors támadás és visszatámadás.

LÁVA: Folyékony kő és tűz! Az elementális formád **+5 sebesülést** képes elnyelni és mindenkinek **2 sebesülést** okoz, aki sikeres közelharc támadást indít ellene.

VIHAR: Gomolygó felhők és mennydörgés! Lépésenként **két cselekvéssel** rendelkezel és mozgásodat használva képes vagy **Szinted sebességgel** repülni.

7. szint:

CSAPÁS

V **rituálé: 30 perc (5 kilométer)**

! **Mágia VS 8**

Ezt az ősi rituálét végrehajtva megváltoztatod az időjárást és egy szörnyű természeti csapást (például szélvihart, jégesőt, földcsuszamlást, stb.) idézel meg. A csapás nyilvánvaló hatásai mellett a következő célok egyikét képes elérni: **épületek rombolása, természetes gát emelése, kisebb célpontok elsöprése VAGY a tájékozódás megnehezítése.**

HATALMASOK

Pusztító erő és kőkemény akarat. A hatalmas mágusok ambíciózusak és hajthatatlan természetüknek köszönhetően kitűnően bánnak a veszélyes varázslatokkal. Nem csak a többi rend között tartják felsőbbrendűnek magukat, de az egész Síkon is. Megvetik az intrikát, a köpönyegforgatást és az időhúzást, így gyakran vesznek részt párviadalokban és nagy horderejű összecsapásokban. Véleményük szerint a mágusoknak hatalmat kell gyakorolni az alsóbbrendű síklakók fölött és vezetésükkel egy erősebb, jobban megtervezett világ felé kell kormányozniuk azokat. A hatalmasok egyenlő félnek tekintik az ősokeket, megtűrik a vándorokat és az urbánusokat, azonban nem kedvelik a suttogókat.

Jelkép: Fémkarika a homlokon viselve.

Képesség: Minden varázslatod **+2 sebesülést** okoz. A gyengébb külvilágiak és regések kerülnek a közelséged, sőt, ha tehetik, elrejtőznek előled.

ŐSÖK

Türelem és tradíció. Az ősmágusok rettentő erővel bírnak, azonban nem használják azt annyira ellenséges módon, mint a hatalmasok. Nem hagyják, hogy az újabb találmányok megváltoztassák több ezer éves világnézetüket, miszerint a varázslat egy zabolázatlan, elemi erő, amivel nem lehet felelőtlenül játszodozni. Hitük azt diktálja, hogy mint az élet minden területén, a rendek között is a legidősebbeknek kell vezetnie. Mindennél előrébb helyezik a tapasztalatot és a tudást, így sokuk remeteségben vagy végtelen könyvtárak mélyén éli életét. Az ősök minden rendet egyenlő félnek tekintenek, azonban nem fogadják el az urbánusok létezését.

Jelkép: Vastag, míves suba.

Képesség: Kitartásod kiszámítása során **Mágiádat** használd fizikumod helyett. Hosszú élet elé nézel, így akár a 300-400 évet is megélheted.

URBÁNUSOK

Fejlődés és diplomácia. Az urbánusok rendje a legfiatalabb mind közül. Első gyűléseit a Hosszú háborúk után tartották meg ipari és tanult mágusok, akik egy modernbb jövő felé próbálták terelni a varázslók kissé elavult világát. Pályafutásukat mágusiskolák megalapításával kezdték, de mára már rengeteg különböző ipari és hadászati intézményt létrehozta. Szerintük a fényes jövőt csakis összefogás és nyitottság útján lehet elérni, így nem zárkoznak el az egyszerű síklakók szövetségétől és vagy azok találmányaitól. Nem hisznek a rendek közti versengésben, bevallásuk szerint az összes mágusnak egy nagy szövetségbe kellene tartoznia.

Jelkép: Ezüst gyűrű bíbor csillaggal.

Képesség: **+1 fókusz.** Kedvezményes áron vásárolsz alapanyagokat és találmányokat a nagyvárosokban.

SUTTOGÓK

Titkok és rejtett tudás. A suttogók életüket elfeledett tudás felkutatására és megőrzésére tették fel. A rend tagjai mélyre merülnek a sötét és elfeledett tárnákba, barlangokba és ismeretlen síkokba, hogy hasznos információkat gyűjtsenek mind szövetségüknek, mind saját maguknak. Mivel rengeteg titok fordul meg kezeik között, nem áll tőlük messze a zsarolás és a köpönyegforgatás. Gyakorta tartják sakkban riválisaikat vagy akár egész birodalmakat pusztán információs hálózatakat használva. Jó érzékkel bírnak a kifinomult mágia iránt, azonban sokszor ütnek bele az orrukba olyan tudásba, amit senkinek sem kéne megismernie. A suttogók változó álláspontjait a többi rendről szinte lehetetlen kiismerni.

Jelkép: Szem alakú arany medál.

Képesség: Pihenés során egy  **Kutatás VS 8** próbával elmerülhetsz a suttogásokban és az árnyékokban, így felfedve egy titkot a közeledben tartózkodókról.

VÁNDOROK

Babona és egy kis gyaloglás. A vándormágusok közeli kapcsolatot ápolnak a falvakkal, a vadvidékekkel és az varázstalan síklakókkal. Életüket az úton töltik, sétálgatva járkálnak be a világot és munkálkodnak legjobb tudásuk szerint. A vándorok olykor jóságosak, a síklakókat egyszerű varázslatokkal segítik és szórakoztatják, míg máskor próbák és kalandok elé állítják őket, hogy rátermettségüket és bátorságukat bizonyíthassák. Tudásuk sokszínű és kiismerhetetlen, még a többi rendnek is képesek meglepetéseket okozni. A vándorok tisztelik az ősokeket és támogatják az urbánusokat, azonban igyekeznek távol maradni a hatalmasoktól és a suttogóktól.

Jelkép: Hosszú, faragott sétabot.

Képesség: Immúnis vagy minden **nehéz terep** hatására. A közemberek jóindulattal fordulnak feléd, így könnyen barátokra lelsz az egyszerűbb népek köreiben.

NAGYOBB ERŐK KÖVETŐJE

Rengeteg mese és legenda inti óvatosságra azokat, akik titokzatos kincsekre és ereklyékre bukkannak útjuk során. A hiedelem szerint az ördögösöket démonok és más rosszindulatú lények alkalmazzák, szolgálatukért cserébe pedig kísérteties erőkkel jutalmazták őket. Hatalmukat misztikus relikviájukból nyerik, ami általában rejtélyes körülmények között vagy véletlenek folytán került birtokukba.

KERESLET ÉS KÍNÁLAT

Az ördögösök egy erős, síkontúli entitást szolgálnak. Habár megbízójuk nem bír abszolút hatalommal felettük, rendszeresen tűz ki eléjük célokat és feladatokat. Ha egy ördögös ezeket a megbízásokat készséggel teljesíti, az entitás olykor jutalmakkal, felszerelésekkel vagy akár képességekkel is megválthatja szolgálatát.

JELLEMVONÁS

Megbízód megvéd téged. Pihenésenként az első alkalommal, amikor kitartásod 0-ra csökkenne, valamilyen ördögi szerencse folytán 1 kitartással megúszod a sebesülést.

Ajánlott képességek:

Árnyéklépés	Fantom idézés	Negatív energia
Béklyó	Igézés	Szeánsz
Ellenmágia	Káosz	Vérmágia

1. szint:

RELIKVIA

Egy varázslatos tárgy (például könyv, gyűrű, fegyver, sisak) került birtokodba. **Válassz 2 szabad képességet!** Ördögös képességeidet csakis relikviádon keresztül használhatod. Amennyiben elszakadnál relikviádtól, szörnyű hiányérzet és paranoia lesz úrrá rajtad, álmaidat pedig rémes látomások kezdik gyötörni. Ebben az állapotban nem tudsz **pihenni**.

3. szint:

FALRA FESTETT ÖRDÖG

▼ rituálé: 30 perc

🔮! Mágia VS 7

Elmélyítet megbízód behatását a síkon. Egy sajátos rituálét végrehajtva síkontúli pártolód szimbólumait és jeleit örökítet meg egy nyilvános helyen, ezzel nem csak neki kedvezve, de még a saját erőidet is rövid időre megerősítve. A következő pihenésedig **maximális kitartásod 5-el nő és +1 kockát** kapsz varázslatos képességeid próbáira. Ha a rituálét egy másik entitás felségterületén belül végzed el (például egy oltáron, szentélyben, stb.), a falra festett ördög hatása felerősödik. Ebben az esetben a képesség minden csapattársadra kihat (aki támogat munkásságodban) és a hatás idejére mindannyian immúnissá váltok a **rémületre**.

5. szint:

SZIMBIÓZIS

Relikviád megbecsüli a közelséged, így minden erejével védeni próbál téged. Amíg relikviád veled van, **Intelligencia** és **Akarat** védekezés próbáid során automatikusan sikert aratsz. Relikviád mindenkinek **3 sebesülést** okoz, aki sikeres közelharci támadást indít ellened.

7. szint:

ÖRÖKKÉVALÓ

Relikviád és lelked immáron teljesen összefonódott. Többé nem öregszel és **3-mal csökkentheted** az ütések, vágásokból és robbanásokból származó sebesüléseidet. Amíg relikviád veled van, képességeid próbája során minden kockádat újradozhatod, aminek az **eredménye 1**.

Ha elszakadnál relikviádtól és 24 órán belül nem egyesültök újra, mindketten megsemmisültek.

CSILLOGÁS!

Káprázat, fények és trükkök! A szemfényvesztők illúziókkal és víziókkal változtatják meg a valóságot maguk körül, még ha csak külsőleg is. Ezek az előadók remek prezentációs készséggel rendelkeznek, varázserejükkel képeket és látványos effektusokat idézhetnek meg maguk körül, sőt, ellenségeik elméjét is befolyásolhatják.

SHOWBIZNISZ

A szemfényvesztők gyakorta kamatoztatják tehetségüket a szórakoztatás terén, hiszen a síklakók között nagy divatja van a káprázatos effektusoknak és a mágikus vízióknak. A nagyvárosok tehetősebb rétege előszeretettel mutatkozik szemfényvesztők társaságában.

JELLEMVONÁS

A szemfényvesztők bármilyen varázslatos képesség próbája során használhatják **Prezentáció tulajdonságukat**.

Ajánlott képességek:

Álarc	Motiváló személyiség	Telekinézis
Igézés	Ragyogó fény	Telepátia
Káosz	Szobrászat	Tüntetés

1. szint:

KÁPRÁZAT

✓ **effektus (7 méter)**

📦 **Prezentáció VS célpontok ébersége**

Koncentrálassa és varázserőddel kisebb élőlények, tárgyak és jelenségek hamis illúzióját idézheted meg. Illúzióid képesek az összes érzékszervet becsapni, azonban ha valaki kételkedne azok valódiságában, akkor alaposabb vizsgálat után átláthat rajtuk. **Veszélyessé** teheted a káprázat próbáját, hogy jelentősebb illúziókat is megidézhess.

3. szint:

SŰRÍTETT FORMA

✓ **aktiváld lépésed kezdetén**

Tested és minden felszerelésed egy apró állat formájába sűrűsödik össze amíg **koncentrálsz**. Ebben a formában nem vagy képes beszélni, eszközöket használni és varázsolni, azonban **+1 kockát** kapsz rejtőzködés és akrobatika próbáidra. Fizikai erőd jelentősen lecsökken, ám mentális kapacitásod megmarad és a minden más bónuszt is megkapsz, ami a formával együtt jár (például vastag bunda a hideg ellen, sötétben látás, szárnyalás, stb.). Ha sűrített formádat sebesülést éri, a hatás azonnal megszakad és **1d6 sebesülést** szenvedsz. Egy cselekvés felhasználásával változhatsz vissza eredeti alakodba.

5. szint:

KONTÁRKODÁS

Egy jó színész bármit képes eljátszani! **Sajátítsd el egy másik kalandozó osztály fő képességeit 5. szintig!** Az így megszerzett képességek próbái során használhatod **Prezentáció** tulajdonságod.

7. szint:

MEGSZÁLLÁS

✓ **effektus**

📦 **Prezentáció VS célpontod ébersége**

Megszállod egy **hétköznapi** vagy **különleges** ellenfeled elméjét. Miután sikeresen megszálltad célpontod, te irányíthatod cselekvéseit és mozgását amíg **koncentrálsz**. Célpontod kimozoghat látóteredből anélkül, hogy a képesség hatása megszakadna. Megszállás során tested megmerevedik és ugyanabban a pózban marad, ahogy hagyta. Egy **fókusz**t felhasználva felerősítheted a megszállás erejét, hogy egy egész tömegre kihass vele. Ezt a képességet pihenésenként egy alkalommal használhatod.

A MINDENSÉG PÁSZTORA

A tártosok ősi erők megtestesítői. Velük született tehetségüket használva képesek kapcsolatba lépni a mindenséggel és megérteni a világ halk rezzenéseit. Ezek a különleges hatalommal bíró varázshasználók jellemzően közeli kapcsolatban állnak a vadonnal és az élőlényekkel. Erejük a természet felébrésztésében és titkainak feltárásában rejlik.

NATURALISTA

A tártosok a természet pártfogói. Nem támogatják a modern, városias megoldásokat, azonban annál jobban érzik magukat a vadon közelében. A vadonélő bestiák és a szelídebb elemmentálisok megtűrik közelségüket, ezért provokátlanul ritkán kezdeményeznek csatát velük.

JELLEMVONÁS

A tártosok ismerik a kommunikáció legöregebb formáját: ezt az Ősi nyelvet használva képesek szót érteni az állatokkal, az alacsony intelligenciájú lényekkel és akár még a különlegesebb növényekkel vagy ásványokkal is.

Ajánlott képességek:

Alakváltás
Elűzés
Fényhuzal

Gyógyítás
Igazlító
Jégszilánk

Kertészkedés
Tüskés aura
Villámdárda

1. szint:

RÉVÜLÉS

V rituálé: 30 perc

Mágia VS 8

Mély meditációba zuhansz és kommunikálni kezdesz a környezeted lelkével. A révülés által **menedéket** és **élelmet** teremthetsz a környező állatok és növények segítségével VAGY mélyebbre tekinthetsz a környezeted múltjában és választ kaphatsz legfeljebb **1d4 kérdésre** a környék lakóit és a helyszínen történt múltbéli eseményeket illetően. Ezt a képességet pihenésenként egy alkalommal használhatod.

3. szint:

LÉLEKGYÓGYÁSZ

Jól ismered a test és a lélek mélységeit. Ha még nem rendelkezel a **gyógyítás** képességével, azonnal elsajátítod azt (ellenkező esetben választhatsz egy szabad képességet). Egy **M**ágia VS 9 próbával felerősítheted gyógyításod erejét, hogy visszaránts egy legfeljebb **Szinted perce** elhunyt célpontot az élők közé. Ezt a képességet pihenésenként egy alkalommal használhatod.

5. szint:

ASZTRÁLIS UTAZÁS

V rituálé: 30 perc

Szelmed elhagyja testedet és asztrális utazásba kezd. Utazás során teljesen láthatatlanná válsz és könnyedén áthaladhatsz akár 50 centiméter szilárd anyagon, azonban nem vagy képes kihatni a fizikai világra és nem használhatod képességeidet sem. Egy **fókusz**t felhasználva megszállhatsz alacsonyabb intelligenciájú lények (például bestiák, részegek, gólemek stb.) testét, hogy néhány percre átvedd felettük az irányítást. Szelmed legfeljebb 5 kilométerre távolodhat el testedtől. Ha sebesülés éri testedet, a hatás azonnal megszakad.

7. szint:

JÖJJ ELŐ!

V F effektus

Segítséget kérsz a mindenségtől és magad mellé idézel egy erőteljes **bestiát** vagy **elementálist**. A megidézett lény veled együtt lép és mindent megtesz, hogy teljesítse parancsaidat és megvédjen téged az ellenfeleidtől az elkövetkezendő **Szinted** órában. Ezt a képességet pihenésenként egy alkalommal használhatod.

CSÚCSRAGADOZÓ

Türelem és halálos pontosság. A vadászok éles érzékekkel megáldott kalandozók, akik a cseleket és a kimért támadásokat részesítik előnyben az elvadult csapásokkal és a vakmerő hadműveletekkel szemben. Kifejezetten ügyesek a sebesülések kiosztásában (és annak elkerülésében), emellett részletes tudással rendelkeznek a különböző terepeket illetően is.

KIISMERT PRÉDA

Eleget vadásztál már egy bizonyos célpontra, hogy kiismerd annak minden trükkjét. Válassz az alábbi **prédák** közül, amikor elsajátítod ezt a képességet:

Bestiák: Természet ismeret és +1 kitartás

Elementálisok: Tudomány ismeret és +1 fókusz

Külvilágiak: Idegen síkok ismeret és +1 sebesség

Regék: Legendák ismeret és ó-nyelv

Síklakók: Kultúra ismeret és szleng nyelv

Szörnyeteg: Monstrumok ismeret és mormogás nyelv

JELLEMVONÁS

A vadászok kétszer dobhatnak kezdeményezés során és a nagyobbik összeget tekintik eredményüknek.

Ajánlott képességek:

Artista	Gyors lépés	Nincs menekvés
Cseles	Mesterlövész	Ostromlás
Fegyvermester	Nagyvadász	Túlélő

1. szint:

KITÉRÉS

F *aktiváld sebesülés előtt*

Gyors reflexeid sosem hagynak cserben. Ugrassz, vetődsz, behúzd a nyakad és már nem is fáj annyira. **1d6-al csökkentetted** az ütésekből, vágásokból és robbanásokból származó sebesüléseidet. Ahogy eléred a **Vadász** osztály 5. szintjét, a kitérés által felfogott sebesülés 1d6-ról **1d8-ra emelkedik**.

3. szint:

VÉGZETES TÁMADÁS

F *aktiváld bármilyen támadás előtt*

Kivárod a tökéletes alkalmat és kíméletlen támadást indítasz ellenfeledre. **Duplázd meg** támadásod sebzését! Ha lesből támadsz célpontodra, a végzetes támadás dupla sebesülés helyett **tripla sebesülést** okoz. Ez a hatás csakis a támadás alap sebzés kockájára vonatkozik, az utólag hozzáadott sebesülést okozó hatásokra nem.

5. szint:

LEGENDÁS VADÁSZ

Immúnissá válsz minden **nehéz terep** hátrányos hatásaira és többé nem okoz gondot látnod a **sötétben**.

Vadász ösztönöd új szintre emelkedik és megérzed egy kivételes préda közelségét. Ha sikerül megtalálnod és le vadásznod a kivételes prédát, nem csak jelentős hírnévre teszel szert, de még egy egyedi felszerelést is megalkothatsz annak maradványaiból. **Jutalmadról egyeztess a narrátorral!**

7. szint:

ROBBANÓ KOCKÁK

Kíméletlen és halálos vagy, kezdedben még egy egyszerű eszköz is halálos fegyvernek bizonyul. Ha támadás során **10-est dobsz**, adj egy újabb sebzés kockát támadásod sebzéséhez. Ha sebzés kockáddal **maximális értéket dobtál**, adj egy újabb kockát dobásodhoz. Ez a hatás halmozható, amíg maximális értéket dobsz az újabb kockákkal.



MÁSVILÁGI ENERGIÁK

A variánsok olyan síklakók, akik valamilyen szerencsés (vagy éppen szerencsétlen) véletlen folytán energiát nyeltek el a világmindenség végtelen idegen síkjainak egyikéből. Ezek a kalandozók olyan veszélyes hatalommal bírnak, amit a szervezetük nem képes változás nélkül elviselni.

MUTÁNS

A variánsok habár ezen a síkon születtek, életük során természetellenessé, idegenné váltak. Gyakran furcsa, nem evilági ösztönök és érzések vezetik őket. Kivételesen érzékenyek a világ rezgéseire, így könnyen megérzik a közelükben tartózkodó **külvilágiak** irányát és erejét, ahogyan azok is az övéket.

JELLEMVONÁS

A síkok behatása megváltoztatta a tested. A játék kezdetén és minden variáns szintlépésed után sorsolj egy mutációt. A mutációkról bővebben a következő oldalon olvashatsz.

Ajánlott képességek:

Arkán töltet	Kátrány	Megállíthatatlan
Jégszilánk	Kertészkedés	Szusszanás
Káosz	Láng aura	Villámlépés

1. szint:

KÜLVILÁGI ANATÓMIA

Tested másképpen működik, mint az egyszerű síklakóké. Maximális **kitartásod 3-mal nő** és immúnis vagy minden **méreg** hatására, azonban nem tölthetsz vissza kitartást **tonik** által. Pihenés során teljes kitartásod visszatöltődik.

3. szint:

REGENERÁLÓDÁS

F **aktiváld lépésed kezdetén**

Sebeid felizzanak és néhány pillanat alatt beforrnak. **1d6 kitartást gyógyulsz.** Ezt a képességet eszméletlen állapotban is használhatod.

5. szint:

TÚLHAJTÁS

F **aktiváld lépésed kezdetén**

Idegen erő járja át a tested tiszta energiákkal feltöltve azt. A következő 3 lépésen át lépésenként **kétszer cselekedhetsz**, minden próbád **+1 kockát** kap és mozgásodat használva képes vagy **Szinted + 5 sebességgel** repülni. A túlhajítás végeztével **1d8 sebesülést** szenvedsz.

7. szint:

SÍKONTÚLI

Immáron teljesen elvesztetted síklakó mivoltodat. A bestiák és a regések kerülnek közelséged, azonban a külvilágiak és a monstrumok tisztelettel fordulnak feléd, ha elég erősnek találják. Tested negatív mágikus energiát sugároz, így egy **fókuszt** felhasználva semlegesítheted bármilyen téged célzó varázslat hatását.

1.	Megváltozik a szagod. A <i>monstrumok</i> szimpatizálni kezdenek veled, így a velük kapcsolatos interakciókra +1 kockát kapsz.	16.	Tested állatias vonásokat ölt magára. Pusztakezes támadásaid +1 sebesülést okoznak és Fizikumod értéke 1 kockával nő .
2.	Elsajátítod az állatok ősi nyelvét .	17.	Ízlésed megváltozik. A hétköznapi ételek nem csilapítják többé az éhségedet, azonban a fémek és a kristályok annál inkább. Ha pihenés során legalább 10 koronányi anyagot elfogyasztasz, kitartásod következő pihenésedig 2-el nő .
3.	Tenyereden és talpaidon ragadós réteg képződik, így könnyedén képes vagy megkapaszkodni a falakon és a mennyezeten.	18.	Teljesen láthatatlanná válsz, amíg nem mozdulsz.
4.	Tüskéid nőnek. Immúnissá válsz a lefogásra és minden ellenfélnek 1 sebesülést okozol, aki pusztakezes támadással megsebez téged.	19.	Mozgásodat használva egy 5 méterrel távolabbi pontra teleportálhatsz. Ezt a képességet pihenésenként Szinted alkalommal használhatod.
5.	Tested savas anyagot termel. Savadat használva képes vagy szétmarni a fát vagy a gyengébb fémeket, azonban használata során 2 sebesülést szenvedsz.	20.	Testedet ismeretlen vitalitás járja át. Pihenésenként egy alkalommal újradohatsz egy sikertelen Fizikum vagy Akrobatika próbát.
6.	Arcod és bőrod képlékennyé válik. Pihenés során megváltoztathatod külső megjelenésed.	21.	Lábaid szöcskeszerű formát öltenek. Sebességed 1-el nő és akár 5 métert is képes vagy szökkeni.
7.	Csontjaid fájdalmas, fémes átalakuláson esnek át. Lépésed kezdetén karodat bármilyen egykezes közelharc fegyverre átalakíthatod.	22.	Testedet elektromosság tölti fel. Minden közelharc támadásod +2 sebesülést okoz.
8.	Békanyelved nő! Nyelved egy ostorként funkcionál, azonban nem foglalja el kezeidet.	23.	Izmaid nyúlékony, gumiszerű textúrát öltenek. Közelharc fegyvereid hatótávja 1-el nő .
9.	Kopoltyúid és úszóhártyád nő. Semmilyen negatív hatást nem szenvedsz vízben és képes vagy a víz alatt is lélegezni, azonban pihenés során kénytelen vagy elfogyasztani egy kevés sós vizet, hogy gyógyulhass.	24.	Bőrodet kemény kéreg vonja be. Immúnissá válsz a bénulásra .
10.	Gyönyörű, csillogó kristályok képződnek rajtad. +1 kockát kapsz varázslatok kivédése ellen.	25.	Veszítesz sűrűségedből. Sebességed 2-vel nő , azonban maximális kitartásod 2-vel csökken .
11.	Forró láva izzik ereidben. Támadód 2 sebesülést szenved, ha szomszédos négyzetéről támadást indít ellened. A hideg víz (és más folyadékok) érintése 1d4 sebesülést okoz.	26.	Ragadozó ösztön! +1 kockát kapsz minden próbádra a csata első körében, amíg nálad kisebb ellenfelek ellen harcolsz.
12.	Vadító adrenalin önti el testedet. Az akciók első körében kétszer cselekedhetsz. Ezt a képességet pihenésenként egy alkalommal használhatod.	27.	Vékony szárnyak nőnek a hátadon. Habár nem vagy képes velük repülni, egy magas pontról könnyedén lesuhanhatsz a segítségükkel.
13.	Leveleket, tüskéket és gombákat növesztasz magadon. Rejtőzködésed értéke 1 kockával nő , azonban sebességed 1-el csökken .	28.	Fémes pikkelyek lepik el tested. +5 Kitartás .
14.	Lézerszem! Szemed egy varázslatos íjként funkcionál, azonban nem foglalja el kezeidet.	29.	Tested erős mérget termel. Pihenés során bevonhatsz egy éles fegyvert mérgeddel. A fegyver következő találata során +5 sebesülést okoz.
15.	Szemeid felerősödnek. Tökéletesen látsz a sötétben és ha kicsit megerőltetted őket egészen távolra is pillanthatasz.	30.	Tested képes néhány pillanat erejéig egy nagy tócsa agyaggá változni. Aktiváld ezt a képességet lépésed kezdetén! Következő lépésed kezdetéig immúnissá válsz minden sebesülésre és apró réseken illetve lyukakon is képes vagy átmozogni. Ezt a képességet pihenésenként egy alkalommal használhatod.

Szabad képességek

ALAKVÁLTÁS

V F *aktiváld lépésed kezdetén*

Tested egy vadállat formáját ölti magára. **Válassz egy bestiát és egy hatást az alábbiak közül, amikor elsajátítod ezt a képességet!** Ebben a formában nem vagy képes beszélni, eszközöket használni és varázsolni, azonban pusztakezes támadásaid **Fizikum kockáid +1d6 sebesülést** okoznak. Pihenésenként legfeljebb **Szinted órán** át tartózkodhatsz ebben a formában. Egy cselekvés felhasználásával változhatsz vissza eredeti alakodba. Ezt a képességet többször is elsajátíthatod, hogy újabb formákkal bővítsd repertoárod.

APRÓ: +1 kockát kapsz **Kutatás** és **Rejtőzködés** próbáidra, emellett egészen kis réseken és nyílásokon is képes vagy átpasszírozni magadat.

ERŐS: +2 kockát kapsz **Fizikum** próbáidra és pusztakezes támadásaid +1d6 helyett **+1d8 sebesülést** okoznak. Ez a forma felfogja az első **5 sebesüléset** (pihenésenként).

GYORS: +1 kockát kapsz **Akrobatika** próbáidra és **sebességed 3-al nő**. Sebességed nem csökken mászás közben, emellett akár a plafonon is képes vagy könnyedén megkapaszkodni.

SZÁRNYAS: Képes vagy repülni.

VÍZI: Sebességed nem csökken úszás közben, a vízben is képes vagy lélegezni és immúnissá válsz a **mérgek** és **savak** ártalmas hatásaira.

ÁLARC

V *effektus*

Prezentáció VS célpontod ébersége

Jártas vagy az álcák és illúziók területén. Képes vagy finoman megváltoztatni arcvonásaidat, frizurád és öltözképed, vagy akár korodat is. Egy **fókusz**t felhasználva felerősítheted az álarc erejét, hogy magadra öltsd egy általad ismert síklakó külsejét és hangját, ezzel tökéletesen lemásolva őt.

ARKÁN TÖLTET

Érintésedre energiával telnek meg az üres lőfegyverek és a leállt gépezetek, ezzel helyettesítve töltényeket és az üzemanyagot. Lőfegyvereid tiszta varázslattal működnek, így nem szükséges **újrátöltened** őket vagy **lövedékeket** használnod hozzájuk. Lőfegyvereid **varázslatos sebesülést** okoznak és sebzésük **2-vel nő**. Képes vagy mechanikus gépezeteket és járműveket meghajtani akaratoddal, amíg **koncentrál**sz.

ÁRNYÉKLÉPÉS

V *effektus (5 méter)*

Tested és minden felszerelésed egy sötét árnyékká esik szét, majd újra megjelenik a képesség hatótávján belül.

A képesség birtokában használhatod **Mágia tulajdonságodat** akrobatika védekezés próbák során. Ha sikeresen kivédesz így egy támadást, felhasználhatsz egy **fókusz**t, hogy 3 métert teleportálj a csatatéren.

ARTISTA

Igazán fürge vagy! **+2 sebesség**.

Sebességed nem csökken úszás és mászás közben, emellett akár a plafonon is képes vagy könnyedén megkapaszkodni. Immúnissá válsz minden **nehéz terep** hátrányos hatásaira és mozgásod nem szakítható meg semmilyen támadással vagy képességgel.

BÉKLYÓ

V *támadás (5 méter)*

Mágia VS célpontod harckészsége

Varázslatos láncokat idézel meg ellenfeled körül. Célpontod következő lépése végéig **lefogott** állapotba kerül, de ha **koncentrációd** megszakad, hamarabb kiszabadul. A lefogott ellenfél következő lépése végéig nem varázsolhat, nem mozoghat, nem használhat kétkezes fegyvereket és minden ellene indított támadás **+1 kockát** kap. Ezzel a képességgel **hatalmas** lényekre is képes vagy kihatni.

BUNYÓS

Ütéseid felérnek egy fegyver csapásaival. Pusztakezes támadásaid **+1 sebesülést** okoznak és döntetlen visszatámadás során ellenfeled nem okoz neked sebesülést.

Ha pusztakezes támadás során **10-est dobsz**, azonnal újabb pusztakezes támadást indíthatsz. Ez a támadás indítható más ellenfél ellen is, amíg eléred azt mozgás nélkül. Ez a hatás gyors támadás és visszatámadás során nem használható.

CSATAKIÁLTÁS

aktiváld kezdeményezés során

Prezentáció VS 7

Hangos üvöltéssel veted bele magad a csatába. Csapatod minden tagja **+1 kockát** kap cselekvéseik próbáira a csata első körében. Ha a próbád során **10-est dobsz**, ellenfeleid **megrémülnek** tőled. A megrémült ellenfél következő lépése végéig nem varázsolhat és nem mozoghat önszántából közelebb hozzád.

CSELES

Van egy pár trükk a tarsolyodban. **+1 fókusz**.

Immúnissá válsz minden **nehéz terep** hátrányos hatásaira. Csatánként egyszer felhasználhatsz egy **fókuszt**, hogy megszüntesd magadon bármilyen **baj** hatását.

ELLENMÁGIA

V **támadás (7 méter)**

Mágia VS célpontod ébersége

Negatív mágikus energiát indítasz ellenfeled felé. Célpontod **1d6 sebesülést** szenved. Az ellenmágia **dupla sebesülést** okoz elementálisoknak.

Az ellenmágiával egy téged célzó varázslatos támadást is megpróbálhatsz kivédeni, mintha csak egy **visszatámadással** tennéd azt. Ha próbád során **10-est dobsz**, átvesszed az irányítást célpontod varázslata felett.

ELŰZÉS

V **támadás (5 méter)**

Akarat VS célpontod ébersége

Súlyos ítéleteket és rágalmakat zúdítasz ellenfeledre. Célpontod **1d6 sebesülést** szenved és **megrémül** tőled. A megrémült ellenfél következő lépése végéig nem varázsolhat és nem mozoghat önszántából közelebb hozzád. Az elűzés dupla sebesülést okoz a külvilágiaknak és a regéseknek. **Veszélyessé** teheted az elűzés próbáját, hogy minden ellenfélre kihass vele hatótávján belül.

FANTOM IDÉZÉS

V F **komplikált effektus (3 méter)**

Csillámló hamut hintesz a levegőbe és védelmedre hívsz egy szellemszerű fantomot. A fantom veled együtt lép és mindent megtesz, hogy megvédjen téged az ellenfeleidtől az elkövetkezendő **Szinted** percben.

A képesség aktiválása során feláldozhatsz legfeljebb **4 fókuszt**, hogy felerősítsd a megidézett lényt. A fantom minden feláldozott fókusz után **+3 kitartást** és **+2 sebességet** kap, próbái **+1 kockával** nőnek, támadásai pedig **+1 sebesülést** okoznak.

Fantom

Kitartás: 7 Sebesség: 5 Próbák: 2d10

Immunitás: bénulás, rémület, vakság

A fantom támadásának hatótávja 1 méter és **1d8 varázslatos sebesülést** okoz.

FEGYVERMESTER

A sok gyakorlatozás megtette a hatását! Fegyvereid és páncélzatod súlya nem csökkenti többé a **sebességed**. Dobótávod **duplájára emelkedik** és egy kézzel is képes vagy **kétkezes** fegyvereket forgatni.

FÉNYHUZAL

V **támadás (3 méter)**

Mágia VS célpontod harc készsége

Egy fehérén izzó ostorral csapsz ellenfeled felé. Célpontod **1d6 sebesülést** szenved. A fényhuzallal gyors támadást és visszatámadást is indíthatsz, mintha csak egy közelharc fegyvert használnál. Ha támadásod során **10-est dobsz**, ellenfeled **megrémül** tőled. A megrémült ellenfél következő lépése végéig nem mozoghat önszántából közelebb hozzád.

FÉNYLEMEZ

effektus

Koncentrálni kezdesz és egy tiszta energiából álló, repülő lemezt idézel meg lábaid alatt. A fénylemezt használva sebességed **Szinteddel nő** és képes vagy ugyanennyi méter magasra elemelkedni a talajtól. A fénylemezen **Szinted - 3** társad utazhat veled.

GYÓGYÍTÁS

V F **effektus (3 méter)**

Begyógyítod a sebesüléseket. Célpontod **1d6 + 3 kitartást gyógyul**. Mivel a gyors regenerálódás megterheli a szervezetet, célpontod következő pihenéséig nem gyógyulhat újra a gyógyítás képesség által.

GYORS LÉPÉS

Gyorsan kell cselekedned! **+2 sebesség**. Kétszer léphetsz egymás után, ha te nyerted a kezdeményezést. Ezt a képességet csakis páncélzat viselése nélkül használhatod.

HŐSIES AURA

F **aktiváld lépésed kezdetén**

Heroikus, motiváló energia árad szét belőled. Immúnissá válsz a **rémületre** és támadásaid **+2 sebesülést** okoznak, amíg **koncentrálsz**. Ez a hatás minden csapattársadra kihat, aki **3 méteres** körzetében tartózkodik.

IGAZLÁTÓ

Tekinteted delejes erőt sugároz. Prezentáció és Kutatás próbák során használhatod **Mágia tulajdonságodat**. Egy **fókuszt** felhasználva átláthatsz bármilyen illúzió vagy hazugságon.

IGÉZÉS

❖ **komplikált effektus (5 méter)**

❖ **Prezentáció VS célpontod ébersége**

Mélyen ellenfeled szemébe nézel miközben egy mágiával átítított hazugságot mormolsz. Célpontod teljes szívével elhiszi szavaidat. A hazugságnak nem kell hihetőnek lennie, ám ha az nagyon elrugaszkodik a valóságtól a narrátor feljebb emelheti a próbád nehézségét. A hatás Szinted órán át tart, azonban azonnal megszakad, ha valaki felhívja a célpont figyelmét a hazugságra. Egy **fókusz**t felhasználva felerősítheted az igézés erejét, hogy egy egész tömegre kihass vele.

JÉGSZILÁNK

❖ **komplikált támadás (10 méter)**

❖ **Mágia VS célpontod harckészsége**

Fagyos, kiélezett jégdarabot indítasz ellenfeled felé. Célpontod **1d8 sebesülést** szenved. Ha támadás során **10-est dobsz**, a jégszilánk **+3 sebesülést** okoz és célpontod **lebénul**. A lebénított ellenfél az akció végéig nem indíthat gyors és visszatámadást, sebessége pedig a **felére csökken**.

KÁOSZ

❖ **komplikált támadás (5 méter)**

❖ **Mágia VS célpontod ébersége**

Zavaró gondolatokkal leped el ellenfeled elméjét. Célpontod **1d4 sebesülést** szenved és **lebénul**. A lebénított ellenfél következő lépése végéig nem indíthat gyors és visszatámadást, sebessége pedig a **felére csökken**. Ha próbád során **10-est dobsz**, a célpont pánikba esik és azonnal közelharc támadást indít a hozzá legközelebb állóhoz.

KÁTRÁNY

❖ **komplikált támadás (5 méter)**

❖ **Barkácsolás VS célpontod harckészsége**

Ragadós, gyúlékony kátránnyal hátráltatod ellenfeled. Célpontod **lefogott** állapotba kerül. A lefogott ellenfél következő lépése végéig nem varázsolhat, nem mozoghat, nem használhat kétkezes fegyvereket és minden ellene indított támadás **+1 kockát** kap. Egy **fókusz**t felhasználva felerősítheted a kátrány erejét, hogy kiterjeszd hatását egy **3x3-as négyzetre**. A képesség ebben az esetben mindenkire kifejti a hatását, akit elér és **nehéz terepet (mocsár)** teremt.

KERTÉSZKEDÉS

❖ **effektus (5 méter)**

❖ **Mágia VS 8**

A természet meghallgatja kéréseidet. Varázserőddel befolyásolhatod a növények burjánzását és termését a környezetben, ezzel élelmet, menedéket vagy akadályokat teremtve.

KÉT FEGYVERES HARCMODOR

Két fegyverrel harcolsz egyszerre. Egyenlő visszatámadás során ellenfeled nem okoz neked sebesülést.

Miután az egyik fegyverrel sikeresen támadtál, a másikkal is lecsaphatsz ellenfeledre, így újabb támadást indítva. Második támadásod indítható más ellenfél ellen is, amíg eléred azt mozgás nélkül. Ez a hatás gyors és visszatámadás során nem használható.

LÁNG AURA

❖ **aktiváld lépésed kezdetén**

Célpontod testét tűz és forróság fűti fel amíg **koncentrál**sz. Mindenki, aki vele szomszédos négyzeten kezdi körét **1d4 sebesülést** szenved. Ha támadása során **10-est dob**, ellenfele **lángra kap**. A lángra kapott ellenfél minden lépése végén **1d4 sebesülést** szenved, amíg nem oltja el magát. A lángok egy cselekvést használva olthatóak el.

MÁGIKUS LÖVEDÉK

❖ **támadás (7 méter)**

❖ **Mágia VS célpontod harckészsége**

Egy varázslatos energiával feltöltött lövedéket indítasz ellenfeled felé. Célpontod **1d8 sebesülést** szenved, azonban mindenképpen **legalább 3-at**. Egy **fókusz**t felhasználva felerősítheted a mágikus lövedék erejét, hogy kiterjeszd hatását egy **3x3-as négyzetre**. A képesség ebben az esetben mindenkire kifejti a hatását, akit elér.

MEGÁLLÍTHATATLAN

Nincs párod a csatatéren. Immúnis vagy a **bénulásra** és a **rémületre**. Mozgásodat semmi sem szakíthatja meg vagy tarthatja fel. Közelharc támadásod **+1 kockát** kap és **mozgatja / földre küldi** ellenfeled, ha végrehajtása előtt legalább 3 négyzetet haladtál egyenesen célpontod felé.

MESTERLÖVÉS

Mesterien forgatod a lő- és dobófegyvereket. Távolsági fegyverekkel is indíthatsz gyors és ellentámadást. Távolsági fegyvereid hatótávja **Szinteddel** nő. Ha távolsági támadás során **10-est dobsz**, a támadásod **+Szinted sebesülést** okoz.

MOTIVÁLÓ SZEMÉLYISÉG

Jelenléted felvillanyozza társaid! **+1 fókusz**.

Fókuszoddal nem csak saját, de bajtársaid próbáit is felerősítheted, amíg ők látnak vagy hallanak. Ha a fókusszal megerősített próba során célpontod **10-est dob**, visszakapod a felhasznált fókusz.

MŰHELYI GYAKORLAT

Tehetségesen bánsz a találmányokkal. Pihenés során akár **3 találmányt** is előállíthatsz. Ha alkotás próbád sikertelen, nyersanyagaid minősége nem csökken. Találmányok használata során **+1 kockát** kapsz próbáidra.

NAGYVADÁSZ

Te vagy a legnagyobb bestia! Immúnis vagy a **rémültre**. Támadásaid **+2 sebesülést** okoznak, amíg egy nálad nagyobb ellenféllel harcolsz. **1 fókusz** szerzel, ha legyőzöl egy nálad nagyobb ellenfelet.

Pihenés során egy  **Érzékek VS 7** próbával kieresztheted vadászó ösztöneidet, hogy megérezd a közeledben tartózkodó legnagyobb / legveszélyesebb ellenfél irányát és távolságát.

NEGATÍV ENERGIA

 **támadás (5 méter)**

 **Mágia VS célpontod ébersége**

Sötét mágiáddal egyenesen ellenfeled lelkét célzod meg. Célpontod **1d6 sebesülést** szenved. Egy **fókusz** felhasználva felerősítheted a negatív energia erejét, hogy **1-el csökkentsd** az eltalált ellenfél harckészségét vagy éberségét a csata végéig. Ez a hatás nem halmozható.

NINCS MENEKVÉS

Megérezted a vér szagát. Támadásaid **+1 kockát** kapnak, ha célpontod kitartásának **legalább fele hiányzik** VAGY valamilyen **baj** hatása alatt van. Miután sikeresen megsebezted egy ellenfelet, egy órán át pontosan ismered annak irányát és távolságát.

OSTROMLÁS

Mindent erődöt beleadod a csatába. Támadásaid minden esetben **legalább 4 sebesülést** okoznak. Ha támadás során **10-est dobsz**, fegyvered / varázslatod maximális sebesülést okoz. Ez a hatás csakis a támadás alap sebzés kockájára vonatkozik, az utólag hozzáadott sebesülést okozó hatásokra nem.

PUSZTÍTÓ ENERGIA

 **komplikált támadás (7 méter)**

 **Mágia VS célpontod harckészsége**

Kaotikus sugarat indítasz ellenfeled felé. Célpontod **1d10 sebesülést** szenved. Ha támadás során **10-est dobsz**, a pusztító energia **+5 sebesülést** okoz.

RAGYOGÓ FÉNY

 **támadás (5 méter)**

 **Mágia VS célpontod ébersége**

Éles fénnel támadsz ellenfeledre. Célpontod **1d4 sebesülést** szenved és **megvakul**. A megvakult ellenfél következő lépése végéig nem indíthat távolsági és gyors támadásokat, ahogyan célzott varázslatokat sem. Minden ellene indított támadás **+1 kockát** kap. **Veszélyessé** teheted a ragyogó fény próbáját, hogy minden ellenfélre kihass vele hatótávján belül. A ragyogó fény **dupla sebesülést** okoz éjszakai lényeknek.

SORSFORDÍTÁS

 **aktiváld egy próba után**

Megrángatod a sors szárait és megváltoztatod a jövőt. Tedd semmissé saját vagy egy társad próbájának eredményét és **dobasd vele újra** azt! Ezt a képességet pihenésenként egy alkalommal használhatod.

SÖTÉT LOVAG

Kíméletlen erő és sötét mágia járja át tested. Fizikum próbák során használhatod **Mágia tulajdonságodat**. Fegyvereid és páncélzatod összesített súlya csakis akkor csökkenti a sebeséged, ha az túllépi **Mágia kockáid** értékét.

SZEÁNSZ

 **rituálé: 30 perc**

 **Mágia VS 7**

Egy ősi rituálét végrehajtva megidézheted egy elhunyt lény szellemét. A szeánsz végrehajtásához szükséged van a megidézendő lény valamilyen földi maradványára (*például egy testrészére vagy egy személyes tárgyára*), mely a rituálé végzetével megsemmisül. A szellem rendelkezik az elhunyt lény minden emlékével és őszintén, legjobb tudása szerint válaszol **Szinted** kérdéseidre. A rituálé végzetével a szellem örökre elhagyja a síkot.

SZOBRÁSZAT

 **effektus (7 méter)**

Koncentrálni kezdesz és egy áttetsző, súlytalan, azonban kőkemény tárgyat (*például hidat, falat, létrát, ásót, stb.*) idézel meg egy ponton vagy a kezdedben. A megidézett szobor mérete legfeljebb **Szinted + 1 köbméter**. Az építmény **Szinteddel** egyenlő sebesülést képes elviselni, mielőtt szertefoszlna.

SZUSSZANÁS

▼ **támadás (3 méter)**

📦 **Mágia VS célpontod harckészsége**

Teleszívod tüdőd és erőteljes szellőkést fújatsz ellenfeledre. Célpontod **1d6 négyzetet** repül hátra és ugyanennyi **sebesülést** szenved (és okoz) ha útja során bárminek vagy bárkinek nekiütközne.

Egy 📦! **Mágia VS 8** próbával magad felé fordíthatod a szusszanást, hogy 5 métert reppenj egy általad választott irányba.

TELEKINÉZIS

▼ **effektus (10 méter)**

Koncentrálással és gondolataiddal könnyebb tárgyakat mozgathatsz meg, mintha csak kezeiddel tennéd azt. Egy 📦! **Mágia** próbával felerősítheted a telekinézis erejét, hogy nehezebb testekre is kihatass vele. A próba nehézségéről a narrátor dönt.

TELEPÁTIA

▼ **effektus**

Képes vagy szavak nélkül, minden nyelvi korláton átívelve, pusztá gondolatok útján társalogni intelligens lényekkel a környezetekben. Egy 📦! **Kutatás VS célpontod ébersége** próbával felerősítheted a telepátia erejét, hogy mélyebbre tekints a célpontod elméjében, így megismerve felszíni gondolatait és érzéseit.

TÚLÉLŐ

Téged aztán nehéz kikészíteni! Ha kitartásod sebesülés hatására **0-ra csökkenne**, csak 1-re csökkentsd azt és azonnal hajts végre **egy teljes lépést**. Ezt a képességet pihenésenként egy alkalommal használhatod.

TÜNTETÉS

▼ **effektus (7 méter)**

📦! **Mágia VS 7**

Egy pillanatra megszakítod a teret és egy legfeljebb **Szinted** kilós tárgyat eltüntetsz, majd egy másik pontra teleportálsz a képesség hatótávján belül. Ha a tárgy valaki birtokában van (például egy fegyver a kezében, vagy egy zsák az övén) a tüntetés nehézsége **8-ra emelkedik**.

TÜSKÉS AURA

▼ **aktiváld lépésed kezdetén**

Célpontod testét kemény kéregpáncél és hegyes tövisek vonják be amíg **koncentrálsz**. A célpont immúnissá válik a **lefogásra** és a **bénulásra**, mozgását pedig semmi sem szakíthatja meg vagy tarthatja fel. Mindenki, aki pusztakezes támadással sebzi meg célpontod **2 sebesülést** szenved.

VÉDŐPAJZS

▼ **F effektus (10 méter)**

Erőteljes mágikus pajzsot idézel meg célpontod körül. A védőpajzs **Szinted + 2 sebesülést** képes felfogni, mielőtt szertefoszlana. Ez a hatás nem halmozható és célpontod következő pihenéséig tart.

VÉRMÁGIA

▼ **F aktiváld lépésed kezdetén**

Éhes mágiával vonod be saját vagy egy bajtársad fegyverét. A következő alkalommal, amikor a fegyver talál, célpontja **1d6 sebesülést** szenved, forgatója pedig ugyanennyi kitartást **gyógyul**. Ez a hatás nem halmozható és célpontod következő pihenéséig tart.

VILLÁMDÁRDA

▼ **komplikált támadás (7 méter)**

📦 **Mágia VS célpontod harckészsége**

Tűhegyes villámló lándzsát hajítasz ellenfeled felé. Célpontod **1d8 sebesülést** szenved. Ha próbád során **10-est dobsz**, a villámdárda találat után tovább ugrik egy másik ellenfél felé, aki ellen újabb támadást indíthatsz. A villámdárda hatótávját ebben az esetben az előzőleg eltalált célpontból kiindulva számold ki. A villámdárda nem ugorhat vissza olyan célpontra, akit már előzőleg eltalált.

VILLÁMLÉPÉS

▼ **aktiváld mozgásodat használva**

📦! **Mágia VS 7**

Kékesen izzó villámmá változol át és legfeljebb **Szinted + 5 métert** repülsz egyenesen bármilyen irányba. Villámlépés során mozgásodat semmi sem szakíthatja meg vagy tarthatja fel. Ha a villámlépéssel egy ellenfél mellé érkezel, **1d8 sebesülést** okozol neki, ha képességed próbájának értéke eléri harckészségét.



Felszerelés

GAZDASÁG

A legtöbb kalandort a pénz és a kincsek motiválják. Habár egy fantasztikus, varázslattal teli világban nehéz meghatározni a pénz valódi értékét, megközelítőleg viszonyítási alapokkal rendelkezhetünk.

Ebben a világban a vagyont **Koronában (₰)** mérik. Egy szegény síklakó, aki egyszerű kétkézi munkát végez, napi bére nagyjából **15-30 ₰**. Ezzel egy szűkös bevásárlást engedhet meg magának: 1-2 étkezésre elegendő ételt és talán egy törött vagy rossz minőségű eszközt, például szögeket vagy egy használt szerszámot, ami a munkájában segítheti. Egy képzettebb polgár bére **30-60 ₰**, amiből nem csak élelemre, de egyszerű szállásra is telik. A jómódú vagy különleges munkát végző egyének jóval efelett, **100-200 ₰** körül kapják napi bérüket. Ebből már egészen jó minőségű és ritka cikkeket is megengedhetnek maguknak.

OLCSÓ TERMÉKEK ~10 ₰

Az olcsó termékek jellemzően kímélik a pénztárcád, azonban nem a legjobb befektetések. Szinte bárhol beszerezhetőek és habár feladatukat a legtöbb esetben elvégzik, gyakran rossz minőségűek vagy nem túlságosan tartósak.

Példa olcsó termékekre: Kalapács, szögek és más egyszerű szerszámok. Egy főre elegendő egyszerű étel és ital. Védett, azonban kényelmetlen fekhely.

HÉTKÖZNAPI TERMÉKEK 20-50 ₰

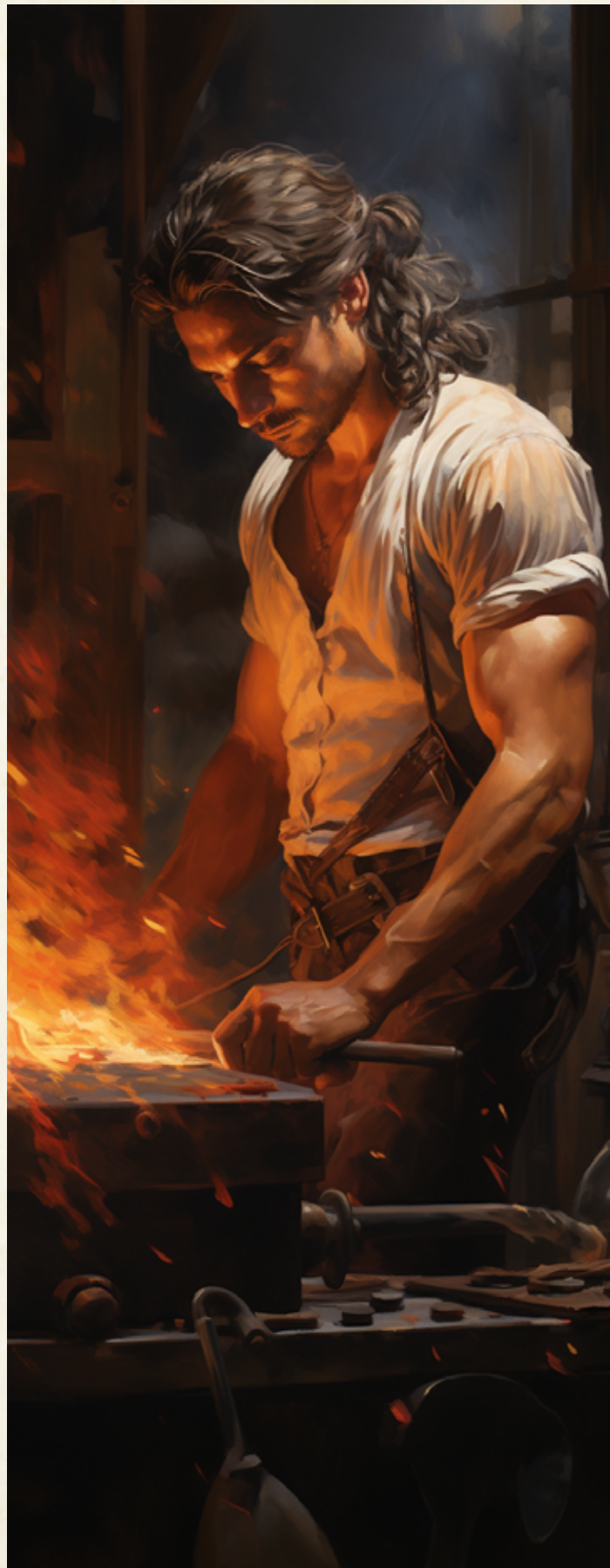
A hétköznapi termékek megbízhatóak, azonban semmiben sem emelkednek felül az elvárásokon. A legtöbb faluban és városban megtalálhatóak, bár a készletük és választékuk a helyszíntől függően szűkös lehet.

Példa hétköznapi termékekre: Tartós fegyverek és eszközök. Speciális, városi szolgáltatások. Bőséges élelem. Kényelmes és csendes szállás.

DRÁGA TERMÉKEK 100-500 ₰

A drága termékek különlegesek, kifejezetten jól megműveltek vagy egészen specifikus feladatot látnak el. Ritkaságuk miatt csak a nagyobb településeken szerezhetőek be.

Példa drága termékekre: Különleges felszerelések, járművek és műszerek. Egzotikus ételek és italok. Kifogástalan szállás és ellátás akár több éjszakára is.



KÖZELHARCI FEGYVEREK

A közelharci fegyverek rövid hatótávval rendelkeznek, azonban indíthatsz velük gyors támadást és visszatámadást.

PUSZTAKÉZ

Próba: Fizikum Táv: 1 méter Súly: 0

Ha nem akarsz, hogy súlyos fegyverek lassítsák sebességed, akkor ideális választás lehet számodra a fegyvertelenség. Támadásaid **Fizikum kockáiddal egyenlő sebesülést** okoznak. Célpontod következő lépése végéig lefogott állapotba kerül, de ha **koncentrációd** megszakad, hamarabb kiszabadul. A lefogott ellenfél nem varázsolhat, nem mozoghat, nem használhat kétkezes fegyvereket és minden ellene indított támadás **+1 kockát** kap.

ALABÁRD

Próba: Fizikum Táv: 2 méter Súly: 2

Városőrök kedvelt fegyvere, hiszen megbízható és nagy védelmet nyújt forgatójának. Forgatása **két kezett** igényel. Támadásaid **1d8 sebesülést** okoznak, azonban mindenképpen **legalább 3-at**. Mielőtt egy ellenfél egy veled szomszédos négyzetre lépne, az alabárddal azonnal gyors támadást indíthatsz ellene, hogy megállítsd.

BALTA

Próba: Fizikum Táv: 1 méter Súly: 1

Ellenfelek mellett ajtókat és gerendákat is képes elpusztítani. Nélkülözhetetlen a vadonban, hiszen a tűzfegyűjtés és a menedékállítást elengedhetetlen eszköze. Forgatása **egy kezett** igényel. Támadásaid **1d8 sebesülést** okoznak. Ha támadás során **10-est dobsz**, a balta **+3 sebesülést** okoz.

BOT

Próba: Fizikum Táv: 2 méter Súly: 1

A bot hasznos eszköz, mind a vándorutakon, mind a csatatéren. Nagy segítségére lehet folyók és kisebb szakadékok átkelésénél. Forgatása **egy kezett** igényel. Támadásaid **1d6 sebesülést** okoznak. Mielőtt egy ellenfél egy veled szomszédos négyzetre lépne, a bottal azonnal gyors támadást indíthatsz ellene, hogy megállítsd.

BUZOGÁNY

Próba: Fizikum Táv: 1 méter Súly: 2

Brutális zúzófegyver. Nehéz fejét gyakran szegecsekkel szerelik fel, hogy még nagyobb fájdalmat okozzon. Forgatása **egy kezett** igényel. Támadásaid **1d10 sebesülést** okoznak. Ha támadás során **10-est dobsz**, a buzogány **lebénítja** célpontod. A lebénított ellenfél az akció végéig nem indíthat gyors és visszatámadást, sebessége pedig a **felére csökken**.

CSÁKÁNY

Próba: Fizikum Táv: 1 méter Súly: 1

Inkább szerszám, mint fegyver, azonban a megfelelő kezekben súlyos sebeket képes kiosztani. Forgatása **egy kezett** igényel. Támadásaid **1d6 sebesülést** okoznak. Ha támadás során **10-est dobsz**, a csákány **+3 sebesülést** okoz.

CSATABÁRD

Próba: Fizikum Táv: 1 méter Súly: 2

Háborúra tervezett hatalmas balta. Forgatása **két kezett** igényel. Támadásaid **1d10 sebesülést** okoznak. Ha támadás során **10-est dobsz**, a csatabárd **+3 sebesülést** okoz.

FOKOS

Próba: Kézügyesség Táv: 1 méter Súly: 1

Hosszúnyelű balta, ami meglepően gyorsnak és cselesnek bizonyulhat. Forgatása **egy kezett** igényel. Támadásaid **1d6 sebesülést** okoznak. Sebesülés kiosztása helyett **lebéníthatod** célpontod. A lebénított ellenfél az akció végéig nem indíthat gyors és visszatámadást, sebessége pedig a **felére csökken**.

HOSSZÚ KARD

Próba: Fizikum Táv: 2 méter Súly: 1

Értékes, kiegyensúlyozott fegyver. Használata sok gyakorlást követel, így inkább képzett harcosok körében terjedt el. Forgatása **két kezett** igényel. Támadásaid **1d8 sebesülést** okoznak, azonban mindenképpen **legalább 3-at**.

KASZA

Próba: Fizikum Táv: 2 méter Súly: 2

Parasztlázadások és sötét szertartások kedvelt eszköze. Forgatása **két kezett** igényel. Támadásaid **1d8 sebesülést** okoznak. Ha támadás során **10-est dobsz**, a kasza **maximális sebesülést** okoz.

KETTŐS KARD

Próba: Érzékek Táv: 1 méter Súly: 1

Különleges, nehezen forgatható fegyver. Kettős kardpenge találkozása, amit közepén egy hosszú markolattal ötvöztek egy fegyverré. Forgatása **két kezett** igényel. Támadásaid **1d8 sebesülést** okoznak. Kialakításának köszönhetően ha elhajítod, visszatér hozzád *(akkor is, ha eltalálta ellenfeled)*.

KORBÁCS

Próba: Akarat Táv: 1 méter Súly: 1

Könyörtelen fegyver, amit gyakorta használnak kínzásra vagy rabszolgák terelésére, hiszen nem feltétlenül halálos, azonban annál fájdalmasabb. Forgatása **egy kezet** igényel. Támadásaid **1d6 sebesülést** okoznak. Ha támadás során **10-est dobsz**, a korbács **+3 sebesülést** okoz.

LÁNCOS SARLÓ

Próba: Kézügyesség Táv: 3 méter Súly: 2

Kettő könyörtelen, horogformájú penge, amiket acél-lánccal erősítettek egymáshoz. Forgatása **két kezet** igényel. Támadásaid **1d8 sebesülést** okoznak. Sebesülés kiosztása helyett **lefoghatod** célpontod. A lefogott ellenfél következő lépése végéig nem varázsolhat, nem mozoghat, nem használhat kétkezes fegyvereket és minden ellene indított támadás **+1 kockát** kap.

LÁNDZSA

Próba: Érzékek Táv: 2 méter Súly: 1

Gyors és megbízható fegyver. Forgatása **egy kezet** igényel. Támadásaid **1d6 sebesülést** okoznak. Ha támadás során **10-est dobsz**, a lándzsa **maximális sebesülést** okoz. Mielőtt egy ellenfél egy veled szomszédos négyzetre lépne, a lándzsával azonnal **gyors támadást** indíthatsz ellene, hogy megállítsd. Kialakításának köszönhetően kétszer olyan messzire hajlítható, mint egy átlagos fegyver.

OSTOR

Próba: Akarat Táv: 3 méter Súly: 1

Rugalmas fegyver, ami nem csak harcra, hanem tárgyak megragadására is alkalmas. Forgatása **egy kezet** igényel. Támadásaid **1d6 sebesülést** okoznak. Sebesülés kiosztása helyett **lefoghatod** célpontod. Célpontod következő lépése végéig lefogott állapotba kerül, de ha **koncentrációd** megszakad, hamarabb kiszabadul. A lefogott ellenfél nem varázsolhat, nem mozoghat, nem használhat kétkezes fegyvereket és minden ellene indított támadás **+1 kockát** kap.

ÖKÖLPAJZS

Próba: Kézügyesség Táv: 1 méter Súly: 1

Apró, kerek lemez, amivel könnyedén háríthatod a feléd érkező támadásokat. Forgatása **egy kezet** igényel. Támadásaid **Kézügyesség kockáival egyenlő sebesülést** okoznak. Amíg ökölpajzsot tartasz az egyik kezeden, használhatod **Kézügyességedet** lövedéket kivédésére illetve egyenlő **visszatámadás** során az ellenfeled nem okoz neked sebesülést.

PAJZS

Próba: Fizikum Táv: 1 méter Súly: 2

Fémről vagy fából készült eszköz, ami támadás helyett inkább a védelmet szolgálja. Forgatása **egy kezet** igényel. Támadásaid **Fizikum kockáival egyenlő sebesülést** okoznak. Használata közben **+1 kockát** kapsz **Akrobatika** védekezés próbáidra. Amíg pajzsot tartasz az egyik kezeden, egyenlő **visszatámadás** során az ellenfeled nem okoz neked sebesülést.

PÖRÖLY

Próba: Fizikum Táv: 1 méter Súly: 3

Hatalmas kalapács, mely csapásai alatt még a legerősebb ellenfelek is megbicsaklanak. Forgatása **két kezet** igényel. Támadásaid **1d12 sebesülést** okoznak. Ha támadás során **10-est dobsz**, a pöröly **lebénítja** célpontod. A lebénított ellenfél az akció végéig nem indíthat gyors és visszatámadást, sebessége pedig a **felére csökken**. A pörölyt használva **hatalmas** ellenfeleket is képes vagy mozgatni átütő támadásaiddal.

RÖVID KARD

Próba: Fizikum Táv: 1 méter Súly: 1

Nagyjából alkarnyi penge, ami támadásra és védekezésre is egyaránt kitűnően alkalmas. Forgatása **egy kezet** igényel. Támadásaid **1d8 sebesülést** okoznak. Amíg rövid kardot tartasz az egyik kezeden, egyenlő **visszatámadás** során az ellenfeled nem okoz neked sebesülést.

TŐR

Próba: Kézügyesség Táv: 1 méter Súly: 0

Kések, pengék és bőkők. Könnyen elrejtethető, ezért tolvajok és banditák előszeretettel használják. Forgatása **egy kezet** igényel. Támadásaid **1d6 sebesülést** okoznak. Ha lesből támadsz ellenfeledre, a tör **1d6 helyett 1d10 sebesülést** okoz. Ha támadás során **10-est dobsz**, a tör **maximális sebesülést** okoz. Kialakításának köszönhetően kétszer olyan messzire hajlítható, mint egy átlagos fegyver.

VÍVÓTŐR

Próba: Kézügyesség Táv: 1 méter Súly: 1

Vékony, nemes fegyver, amit úri összecsapások és romantikus párbajok során részesítenek előnyben. Forgatása **egy kezet** igényel. Támadásaid **Kézügyesség kockáival egyenlő sebesülést** okoznak. Ha támadás során **10-est dobsz**, a vívótőr **dupla sebesülést** okoz.

TÁVOLSÁGI FEGYVEREK

A távolsági fegyverek messzire elérnek, de nem indíthatok velük se gyors, se visszatámadást. A **dobófegyverek** kézre állóak és gyorsak, így könnyedén tárolhatsz belőlük több darabot is. A **lőfegyverek** erőteljesek és messzire elérnek, azonban használatukhoz lövedékekre van szükség, amit lakott településeken vásárolhatsz meg.

BUMERÁNG

Próba: Fizikum Táv: 10 méter Súly: 1

Meglepően egyszerű **dobófegyver**, amit még az ősi időkben fejlesztettek ki. Forgatása **egy kezett** igényel. Támadásaid **Fizikum kockáiddal egyenlő sebesülést** okoznak. Kialakításának köszönhetően ha elhajítod, visszatér hozzád *(akkor is, ha eltalálta ellenfeled)*. A bumerángot közelharci fegyverként is használhatod gyors és visszatámadásokra *(táv: 1 méter)*.

CHAKRAM

Próba: Kézügyesség Táv: 7 méter Súly: 1

Éles kör alakú **dobófegyver**, mely használata hihetetlen precíziót és figyelmet követel meg. Forgatása **egy kezett** igényel. Támadásaid **1d6 sebesülést** okoznak. Ha támadás során **10-est dobsz**, a chakram **+3 sebesülést** okoz. Kialakításának köszönhetően ha elhajítod, visszatér hozzád *(akkor is, ha eltalálta ellenfeled)*.

DOBÓBALTÁK

Próba: Fizikum Táv: 5 méter Súly: 1

Három darab rövidnyelű szekerce, kézreálló **dobófegyver**. Forgatása **egy kezett** igényel. Támadásaid **1d6 sebesülést** okoznak, azonban mindenképpen **legalább 3-at**.

DOBÓGERELY

Próba: Érzékek Táv: 18 méter Súly: 1

Három darab könnyű dobólándzsa. Forgatása **egy kezett** igényel. Támadásaid **1d6 sebesülést** okoznak. Ha támadás során **10-est dobsz**, a dobógerely **maximális sebesülést** okoz.

DOBÓTÖRÖK

Próba: Kézügyesség Táv: 10 méter Súly: 0

Öt darab egyenes, vékony penge. Kifejezetten pontos **dobófegyver**. Forgatása **egy kezett** igényel. Támadásaid **1d4 sebesülést** okoznak. Ha támadás során **10-est dobsz**, újabb támadást indíthatok a dobótörökkel.

ÍJ és NYILAK

Próba: Érzékek Táv: 15 méter Súly: 1

Ősi fegyver, ami kiállta az idő próbáját. Forgatása **két kezett** igényel. Támadásaid **1d6 sebesülést** okoznak. Ha támadás során **10-est dobsz**, az íj **1d6 helyett 1d10 sebesülést** okoz.

MÁGUSBOT

Próba: Mágia Táv: 10 méter Súly: 1

Varázslat és kuruzslás által megalkotott fegyver. Nagyjából embernyi magas, különböző rúnákkal és motívumokkal ellátott sétatbot, amivel **varázslatos** sugarat lőhetsz ellenfeledre. Forgatása **két kezett** igényel. Támadásaid **1d6 sebesülést** okoznak. Amíg a mágusbotot tartasz a kezeidben, varázslatos képességeid próbája során minden kockádat újradobhatod, aminek az **eredménye 1**.

PARITTYA

Próba: Kézügyesség Táv: 7 méter Súly: 0

Anyag vagy bőrcsík, amiben egy követ vagy vasgolyót megpörgetve fájdalmas lövést mérhetünk ellenfelünkre. Forgatása **egy kezett** igényel. Támadásaid **1d6 sebesülést** okoznak. Egy szütyőben 20 kavics vagy vasgolyó fér el.

PUSKA

Próba: Érzékek Táv: 15 méter Súly: 3

A tudomány csodája, a legmodernebb null-mágikus fegyver. Egy enyhén szélesedő, nagyjából 1 méter hosszú acélcső, aminek egyik végét intrikált szerkezettel felszerelt markolatba építették. Forgatása **két kezett** igényel. A puska elsütése hangos robbanással jár. Mivel használata nehézkes, újratöltése egy mozgást emészt fel és a folyamat megszakítható egy gyors **támadással**. Támadásaid **2d8 sebesülést** okoznak. Egy szütyőben 20 töltény fér el.

SZÁMSZERÍJ

Próba: Érzékek Táv: 25 méter Súly: 2

Erőteljes lőfegyver, amit a páncélos egységek ellen terveztek. Forgatása **két kezett** igényel. Mivel használata nehézkes, újratöltése egy mozgást emészt fel és a folyamat megszakítható egy gyors **támadással**. Támadásaid **1d12 sebesülést** okoznak, azonban mindenképpen **legalább 4-et**. Egy tegezben 18 nyíl fér el.

SZIMBÓLUM

Próba: Mágia Táv: 5 méter Súly: 0

Mágikus erővel felruházott apró tárgy *(például egy pálca, gyűrű vagy medál)* amivel **varázslatos** sugarat lőhetsz ellenfeledre. Forgatása **egy kezett** igényel. Támadásaid **Mágia kockáiddal egyenlő sebesülést** okoznak. Ha támadás során **10-est dobsz**, a szimbólum **dupla sebesülést** okoz.

PÁNCÉLZATOK

A páncélzatok különböző hatásokkal javítják a teljesítményedet, azonban súlyuk csökkenti a sebességed. Páncélzatodat pihenés során cserélheted.

DRÁGA RUHÁZAT

Súly: 1

Merész színekkel és kevély kiegészítőkkel díszített ruházat. **+1 kockát** kapsz **Prezentáció** próbáidra meggyőzés és alkudozás során, amíg közemberekkel tárgyalasz.

TÜSKÉS PÁNCÉLZAT

Súly: 2

Hegyes szegecsekkel tűzdelt öltözet. Viselése közben **immúnis vagy a lefogásra** és **+1 kockát** kapsz **Akarat** próbáidra, amíg nálad gyengébbeket próbálsz megfélemlíteni. Mindenki, aki pusztakezes támadással sebez meg **2 sebesülést** szenved.

TEREPMINTÁS KÖPENY

Súly: 1

Kusza mintázatokkal és hamis növényzettel felszerelt palást. Viselése közben **+1 kockát** kapsz **Rejtőzködés** próbáidra, amíg a terepmintás köpeny igazodik környezetedhez. A köpeny mintázatát pihenés során alakíthatod át, amennyiben rendelkezel a **fortély** ismerettel.

VASTAG RUHÁZAT

Súly: 2

Bélelt ruhák, amik megóvnak mind a **környezeti hatásoktól**, mind az ártó anyagoktól. Viselése közben immúnis vagy a **lángra kapásra**, a hideg okozta **fáradtságra** és **2-vel csökkentheted** a tűz, az elektromosság, a robbanások és savak által okozott sebesüléseidet.

VÉDELMEZŐ PÁNCÉLZAT

Súly: 2

Bőrlapokból, láncszemekből vagy vaslemezekből összeállított páncélzat. Viselése közben **immúnis vagy a bénulásra** és **2-vel csökkentheted** az ütések, lövések és vágásokból származó sebesüléseidet.



Alkotás, találmányok és kiegészítők

EZ JÖN IDE, EZ PEDIG ODA...

A **fortély**, **orvoslás**, **kuruzslás** és **tudomány** ismerettel rendelkező kalandozók pihenés során kamatoztathatják ismereteiket és nyersanyagaikat megmunkálva hasznos **találmányokat** állíthatnak elő.

NYERSANYAGOK

Minden találmány előállítása nyersanyagokat vesz igénybe. Ezeket az anyagokat falvak és városok boltjaiban szerezheted be a legkönnyebben, azonban kalandjaid során is begyűjtheted őket **Kutatás tulajdonságodat** használva. A nyersanyagokat értékük alapján három csoportba osztjuk: **hétköznapi (30 €)**, **különleges (100 €)** és **ritka (300 €)**.

A **Fortély és Tudomány** szakértelem találmányaihoz apró műszerekre, huzalokra, lencsékre és ötvözetekre van szükséged, amiket gépezetekben, városok utcáin és ipari területeken lelhetsz fel.

A **Gyógyítás és Kuruzslás** szakértelem kreációit ritka növényekből, kristályokból és mágikus összetevőkből állíthatod elő, amiket a vadon elrejtett zugaiban, barlangokban és mágiával átitatott területeken érdemes keresned.

TALÁLMAŊYOK ELŐÁLLÍTÁSA

Minden pihenés során **egy találmányt** kísérlelhetsz meg előállítani. **Dobj Barkácsolás próbát!** Próbád nehézségét a találmány **legértékesebb nyersanyaga** határozza meg:

Hétköznapi = 7

Különleges = 8

Ritka = 9

Ha alkotás során használod fókuszod, hogy **+1 kockát** adj próbádra, a pihenést eggyel kevesebb fókusszal zárod le. Ha próbád során sikerrel jársz, sikeresen előállítod a találmányt! Ha kudarcot vallasz, minden felhasznált nyersanyag **veszít értékéből**: a ritkák különlegessé változnak, a különlegesek hétköznapivá, a hétköznapiak pedig szemétté.

TALÁLMAŊYOK VÁSÁRLÁSA

Nagyvárosokban is specializálódott kereskedőknél lehetőség van készen megvásárolni az egyes szakértelmek találmányait, habár ebben az esetben komoly felárral kell számolnod. A kész találmányok ára **nyersanyagainak összesített értékéből plusz 50% előállítási költség**ből tevődik össze, azonban ezt az árat feljebb emelhetik az árusok, ha a helyzet azt megkívánja (vagy ha nem csípnek).

VÁROSBAN EGYSZERŰBB

Nem minden alapanyagot tudsz megmunkálni egyszerűen a tábortűz mellett. A **ritka** nyersanyagok feldolgozása kifinomultabb munkát igényel, amit csakis erre felkészített városi laborokban és műhelyekben tehetsz meg. Amennyiben igazán érdekel az alkotás és fessegetnéd a szakértelmed határait, **1000 koronáért felszerelhetsz egy mozgó műhelyt** (például egy kocsi vagy szekeret), hogy településeken kívül is megmunkálhass ritka nyersanyagokat.

És azt lehetne, hogy...

Igen, mindig! Feltaláló vagy, egy mesterember, akiben rengeteg kiváló ötlet lapul. Ne korlátozd le magad az ismert találmányokra, bízz a kreativitásodban! Bátran nyújtsd be ötleteidet narrátorodnak, ha eszedbe jut valami új. Az egyedi találmányok rengeteg különleges hatással rendelkezhetnek, aminek csak a képzelet szab határt: Víztisztító csizma? Persze! Lézersugár? Miért ne! Láncfűrész kard? **Csak bátran!**



ÁLCÁZÓ

Fortély / Kuruzslás

Nyersanyag: 1x különleges, 1x ritka kiegészítő

Varázslatos fémkarika, amibe egy síklakó kinézetét töltötték. Az álcázót a homlokodra helyezve magadra öltheted a találmányba telepített síklakó külsejét, hangját és öltözkését.

ÁSPIS

Fortély / Orvoslás

Nyersanyag: 1x különleges

Kesernyészagú méreg, ami kifejezetten erős fájdalmat képes kiváltani az élő szervezetekben. Az áspist egy szűrő- vagy vágófegyverre viheted fel és hatása 8 órán át tart. A megmérgezett fegyver **+1d4 sebesülést** okoz. Ha támadás során **10-est dobsz**, a célpontod **lebénul**. A lebénított ellenfél következő lépése végéig nem indíthat gyors és visszatámadást, sebessége pedig a **felére csökken**.

BEFOGOTT VILLÁM

Kuruzslás / Tudomány

Nyersanyag: 1x különleges komplikált támadás (10 méter)

 **Érzékek VS célpontod harckészsége**

Nagyjából alkarnyi henger, amibe egy cikázó villámot zártak. A villámot szabadjára engedve egy ellenfélre támadhatsz. Célpontod **1d20 sebesülést** szenved, azonban mindenképpen **legalább 5-öt**. A befogott villámmal mechanikus gépezetek és járműveket is meghajthatsz.

BOKSZER

Fortély

Nyersanyag: 1x hétköznapi kiegészítő

Egyszerű fém szerszám, ami az ujjak köré simulva megkeményíti az ütéseidet. A bokszer viselése közben pusztakezes támadásaid **+2 sebesülést** okoznak.

BOMBA

Tudomány

Nyersanyag: 1x hétköznapi, 1x különleges effektus (7 méter)

 **Érzékek VS célpontod harckészsége**

Robbanóanyaggal megtöltött üreges golyó, amit elhajítva forró robbanással vonhatsz be egy **3x3-as négyzetet**. Mindenki, akit a bomba elér **2d6 + 3 sebesülést** szenved.

BŐRSZÁRNYAK

Fortély / Tudomány

Nyersanyag: 1x hétköznapi, 1x különleges kiegészítő

Drótból és bőrből készített denevérszárnyak. Habár a bőrszárnyakkal nem vagy képes repülni, egy magas pontról könnyedén lesuhanhatsz a segítségükkel.

BOZÓTMAG

Orvoslás / Tudomány

Nyersanyag: 2x hétköznapi effektus (5 méter)

Egy dióhoz hasonlatos, olajzöld magocska. A bozótmag földre helyezve vagy hajítva azonnal gyökeret ereszt és pillanatok alatt egy tüskés bokorrá változik, ezzel ellehetetlenítve az áthaladást **4 egymást követő négyzetben**. A bozót 30 percnyi kemény munkával vagy 5 percnyi étetéssel irtható ki.

DEFIBRILLÁTOR

Orvoslás / Tudomány

Nyersanyag: 1x hétköznapi, 1x különleges, 1x ritka rituálé: 1 perc

 **Intelligencia VS 8**

Bonyolult, modern találmány, ami egy elektromos ütéssel képes újraindítani a haldokló szervezetet. A defibrillátorral **1d10 kitartást gyógyíthatsz** egy legfeljebb **Szinted** perce elhunyt célponton, ezzel visszarántva őt az élők közé.

A defibrillátort támadásra is használhatod ellenfeled harckészsége ellen. Célpontod ebben az esetben **1d12 sebesülést** szenved. Ha támadás során **10-est dobsz**, a ellenfeled **lebénul**. A lebénított ellenfél következő lépése végéig nem indíthat gyors és visszatámadást, sebessége pedig a **felére csökken**. Ezt a találmányt pihenésenként egy alkalommal használhatod.

DEKRÓNIUM LÖVEDÉK

Tudomány

Nyersanyag: 1x különleges

Negatív mágikus energiával bevont lövedék, ami bármilyen lőfegyverrel használható. A dekrónium tölténnyel intézett támadást **+1d4 sebesülést** okoz. Ha támadás során **10-est dobsz**, célpontod következő lépése végéig nem varázsolhat. A dekrónium töltény **dupla sebesülést** okoz elementálisoknak, külvilágiaknak és regéseknek.

DOBBANTÓ

Fortély / Tudomány

Nyersanyag: 1x hétköznapi, 1x különleges
kiegészítő

Rugókkal felszerelt csizma, aminek segítségével 2 métert szökellhetsz mozgásod végén. Egy  **Akrobatika VS 8** próbával felerősítheted a dobbantó erejét, hogy megduplázd az ugrásod távolságát. Ha próbád során kudarcot vallasz, ugrás helyet **földre kerülsz** és lépésed azonnal véget ér.

ÉJJELLÁTÓ

Fortély / Tudomány

Nyersanyag: 1x hétköznapi, 1x különleges
kiegészítő

Különleges lencsékkel felszerelt szemüveg, aminek viselése közben tökéletesen láthatsz a **sötétségben**.

ÉLŐFÉM

Fortély / Tudomány

Nyersanyag: 1x hétköznapi, 1x különleges, 1x ritka
fegyver

Kezdetleges intelligenciával rendelkező, higanyszerű anyag, ami parancsodra bármilyen (*legfeljebb egy köbméteres*) fegyver, szerszám vagy tárgy formáját képes magára öltetni, amíg **koncentrálsz**. Az élőfém furcsa szimbiózisban él veled: ha nem érintkeztek valamilyen formában egymással, azonnal elveszíti alakját és egy ököl nagyságú, csillogó labdává zsugorodik össze.

EZÜST FEGYVEREK

Kuruzslás / Tudomány

Nyersanyag: 2x különleges
fegyver

Ezüsttel vonsz be egy fegyvert. Az ezüst fegyverek külvilágiak, monstrok és regések ellen **+2 sebesülést** okoznak. Ha támadás során **10-est dobsz** egy külvilági, monstrok vagy regés ellen, ellenfeled **megrémül** tőled. A megrémült ellenfél következő lépése végéig nem mozoghat önszántából közelebb hozzád.

FAGYÖNGY KOSZORÚ

Kuruzslás

Nyersanyag: 1x hétköznapi
kiegészítő

Gallyakból, virágokból és (*természetesen*) fagyöngyből fonott elegáns korona. A fagyöngy koszorú viselése közben **+1 kockát** kapsz **Akarat** védekezés próbáidra és szimpatikussá válsz a regés lények számára.

FEKETE TOJÁS

Fortély

Nyersanyag: 1x hétköznapi
támadás (3 méter)

 **Kézügyesség VS célpontod ébersége**

Üvegporral, borssal és hamuval megtöltött tojáshej, ami ellenfeled arcába hajítva egy vakító felhővé durran szét. Célpontod **1d4 sebesülést** szenved és ugyanennyi lépés erejéig **megvakul**. A megvakult ellenfél nem indíthat távolsági és gyors támadásokat, ahogyan célzott varázslatokat sem és minden ellene indított támadás **+1 kockát** kap.

FÜSTBOMBA

Fortély / Tudomány

Nyersanyag: 2x hétköznapi
effektus (5 méter)

Sötét porral, festékkel és robbanóanyaggal megtöltött bomba, amit elhajítva füsttel és **sötétséggel** vonhatsz be **3x3-as négyzetet**. A bomba hatása 1 percen át tart, vagy amíg egy erős szellőkés el nem tisztítja a füstöt.

HÁZI KOSZT

Orvoslás

Nyersanyag: 1x hétköznapi VAGY 1x különleges

Meleg leves, paradicsomos tészta vagy éppen egy bögre finom kávé, amit csak a szíved megkíván. Az elkészített fogást pihenés során fogyaszthatja el csapatod. Mindenki, aki részt vett a házi koszt elfogyasztásában visszanyeri összes hiányzó kitartását és **+1 fókusz**ot kap. A házi koszt előállításához különleges nyersanyagot is használhatsz, hogy felerősítsd az erejét. A felerősített házi koszt **1d6-al megnöveli** elfogyasztóinak maximális kitartását.

KÉPVETÍTŐ

Fortély / Tudomány

Nyersanyag: 1x hétköznapi, 1x különleges
Rituálé: 1 perc (5 méter)

Egy nagyjából ököl nagyságú, fémből és lencséből összeállított gépezet, amibe egy lény vagy jelenség illúzióját töltötték. A képvetítőt bekapcsolva kivetítheted a találmányba telepített illúziót. A képvetítő illúziója képes az összes érzékszervet becsapni, azonban ha valaki kételkedne annak valóságában, akkor alaposabb vizsgálat után átláthat rajta. Ezt a találmányt pihenésenként egy alkalommal használhatod.

KÍVÁNCSI BOGÁR

Fortély / Kuruzslás

**Nyersanyag: 1x ritka
effektus (50 méter)**

Üvegből és fémből készült, pókhoz hasonló eszköz. A kíváncsi bogárra koncentrálva nem csak átveheted felette az irányítást, de még az érzékszerveidet is képes vagy azon keresztül használni. Ezt a találmányt pihenésenként **Szinted x 10** percen át használhatod.

KOSFEJ

Fortély / Tudomány

**Nyersanyag: 2x hétköznapi
effektus**

📦 Kézügyesség VS 7

Arasznyi hosszú, apró faltörő kosra hasonlító eszköz. A kosfej többszörösen felerősített rugókat rejt magában, amik erejét kiengedve könnyedén képes betörni egy hétköznapi ajtót vagy átütöni egy vékonyabb falat. A kosfej használat után darabjaira hullik szét.

A kosfejet támadásra is használhatod. Célpontod **1d4 négyzetet** repül hátra és ugyanennyi **sebesülést** szenved (és okoz) ha útja során bárminek vagy bárkinek nekiütközik.

MÁSZÓ FELSZERELÉS

Fortély

**Nyersanyag: 1x különleges
kiegészítő**

Kötelek, karabinerek és ékek. Használata közben **+1 kockát** kapsz mászással kapcsolatos próbáidra, emellett akár a plafonon is képes vagy könnyedén megkapaszkodni.

MOTOR

Tudomány

Nyersanyag: 1x hétköznapi, 1x különleges

Fémből és csövekből létrehozott találmány, ami képes meghajtani egy kisebb járművet. A motort egy adag **olajjal** tudod újratölteni, egy újratöltéssel pedig 3 órán át működik. Nagyobb járművek meghajtásához több motor is igénybe vehető.

MUTAGÉN

Orvoslás / Tudomány

Nyersanyag: 1x különleges

Szokatlan erejű méreg, ami gyors mutálódásra kényszeríti a szervezetet. Sorolj a **Variáns** osztály mutáció táblázatáról, amikor elfogyasztod a szert!

OLAJ

Fortély / Tudomány

**Nyersanyag: 1x hétköznapi
effektus**

Sikamlós, gyúlékony anyag. Az olajjal 3 négyzetnyi területet vonhatsz be, ezzel **nehéz terepet (csúszós talajt)** előállítva. Az olaj igen gyúlékony. Tűzzel érintkezve hosszú percekig ég és **nehéz terepet (lángokat)** teremt.

PÖRGETŐ

Fortély / Orvoslás

**Nyersanyag: 2x különleges
aktiváld lépésed kezdetén**

Veszélyes méreg, amit sokan teljesítménynövelőként alkalmaznak. A pörgetőt szervezetedbe juttatva szívverésed felgyorsul, a világ pedig lelassul körülötted. Lépésed során **+1 cselekvéssel VAGY +1 mozgással** rendelkezel. Az akció végeztével **1d4 fáradtságot** szerzel.

PROTÉZIS

Orvoslás / Tudomány

**Nyersanyag: 1x hétköznapi, 2x különleges
kiegészítő**

A technológia és az orvoslás ötvözetéből született találmány, amivel bármilyen hiányzó testrész hibátlanul pótolhatunk. A protézis előállításához **+1 ritka nyersanyagot** is használhatsz, hogy felruházd valamilyen különleges jellemvonással. A találmány ebben az esetben így nem csak helyettesíti a hiányzó testrészt, de túl is szárnyalja azt!

REPEZS TÖLTÉNY

Fortély / Tudomány

Nyersanyag: 1x hétköznapi

Apró fémdarabokból álló lövedék, ami egyszerre több ellenfelet is képes megsebezni. A repesztöltény sikeres találat után éles darabokra robban szét, ezzel mindenkinek **1d4 sebesülést** okozva a célpont 2 méteres körzetében, akit elér. Ha támadás során **10-est dobsz**, a repesz töltény maximális sebesülést okoz.

SÚLYKŐ

Kuruzslás

Nyersanyag: 1x hétköznapi, 1x különleges

Rúnákkal és mágikus jelekkel bevont apró kavics, ami parancsszóra egy 300 kilós sziklává változik át. A parancsot újra kiadva a súlykő ismét kaviccsá zsugorodik össze.

SŰRÍTETT OXIGÉN

Orvoslás / Tudomány

Nyersanyag: 1x különleges kiegészítő

Egy alig félliteres palack, amibe egy csodálatos eljárás útján **2 órára** elegendő oxigént sűrítettek. A sűrített oxigént szádhoz tartva bármikor friss levegőt lélegezhetsz, legyél akár víz alatt vagy mérgező gázok fellegében.

TÁVTÖLCSÉR

Kuruzslás / Tudomány

Nyersanyag: 2x különleges

Ezt a két, alig néhány centis fémtölcsért mágikus összhang köti egymáshoz. Az egyik távtölcséren keresztül beszélve akár 5 kilométeres távolságból is képes vagy kommunikálni a másik tölcsér gazdájával.

TELEKINETIKUS KESZTYŰ

Kuruzslás

Nyersanyag: 1x hétköznapi, 1x különleges kiegészítő

Varázslatos kesztyűk, amik viselése közben használhatod a telekinézis képességét. **Koncentrációval** és gondolataiddal könnyebb tárgyakat mozgatsz meg, mintha csak kezeiddel tennéd azt. Egy  **Mágia** próbával felerősítheted a telekinézis erejét, hogy nehezebb testekre is kihathass vele. A próba nehézségéről a narrátor dönt.

TONIK

Orvoslás

Nyersanyag: 1x különleges aktiváld lépésed kezdetén

Szénsavas, édeskés gyógyital. A tonikot elfogyasztva **1d6 kitartást gyógyulsz**. Mivel a gyors regenerálódás megterheli a szervezetet, következő pihenésedig nem gyógyulhatsz újra a tonik által. Egy eszméletlen bajtársadat cselekvésed felhasználásával itathatod meg.

VARÁZSLATOS FEGYVEREK

Kuruzslás

Nyersanyag: 1x különleges fegyver

Rúnák felvésésével és egy kevés rituális szerrel előállíthatsz egy **mágusbotot, szimbólumot** VAGY felruházhatsz egy hétköznapi fegyvert a **varázslatos** jelzővel. Miféle varázslatos erőt rejtessz el benne? Egyeztetsetek a narrátorral!

VASSULYOM

Fortély

Nyersanyag: 1x hétköznapi effektus

 **Rejtőzködés VS célpontod ébersége**

Egy maréknyi szűrős, négyágú vasbogáncs. A vassulyommal **2 négyzetnyi** területet szórhat szét, így megnehezítve az áthaladást rajta. Bárki, aki a vassulyomok által lefedett területre lép **1d4 sebesülést** szenved és lépése azonnal véget ér, ha ébersége nem éri el próbád eredményét. A vassulyomokat 1 percnyi munkával szedheted össze.

VÖRÖS HERING

Fortély / Kuruzslás

Nyersanyag: 2x hétköznapi effektus

 **Prezentáció VS célpontod ébersége**

Aprólékosan megmunkált, tenyérynyi halra hasonlító játékszer, ami furcsa erővel vonzza magára a tekintetet. Célpontod a következő 2 percben **teljes figyelmét** a vörös heringre fókuszálja. A hatás azonnal véget ér, ha a célpontot sebesülés éri, veszély közelít felé vagy felrázzák. A vörös hering használata után fém- és üvegdarabokra hullik szét.

Előre elkészített karakterek

Nincs miért aggódnod, ha nem tudod, miként vágj neki a kalandozásnak. A következő oldalakon előre elkészített karakterekkel és azok részletes leírásával találkozhatasz, amik közül nyugodtan bátran szemezgess. Ezek a karakterek tökéletesek egy kezdő kalandor számára, azonban bátran módosítsd őket, ha valamilyen jellemvonásuk nem megfelelő számodra.

A karakterek kitöltött karakterlapját és képesség / felszerelés segédletét a fejezet végén találod.

BOGZAS PERJE

Tanyasi fiatal és alakváltó bestia

Perje egy terjedelmes **mokány** családba született nyolcadik porontyként. Szülei (és nagy- illetve dédszülei) mezőgazdasággal foglalkoznak (**polgár életút**), tanyájukon pedig minden gyermekükre jut elég munka. Perje kifejezetten energikus gyermek volt (**faji bónusz: fűрге**). Szabadidejében sok időt töltött a telkükön (**természet ismeret**) és nagy izgalommal hallgatta az arra tévedő utazók meséit (**legendák ismeret**).

Bimbódzó tehetsége az ősi mágia iránt már fiatal korában megmutatkozott. Gyakran beszélgetésbe elegyedett a tanya állattal, társalgott a közeli növényekkel és remek érzékkel megjósolta a közelgő viharokat (**táltos**). Perje mágikus erejét a farm körül is kamatoztatja: ha a szükség úgy hozza, egy erőteljes gorilla formáját ölti magára, hogy jobban bírja a nehéz fizikai munkát (**alakváltás: erős bestia**).

Kevés felszerelést visel magán. Megbízható **parittyáját** övére kötve hordja, zsebében pedig egy kevés elemózsia mellett egy csodás erejű **bozótmag** is lapul. Édesanyja unszolására még **vastag ruházatot** is öltött magára a hideg ellen, amikor kalandozni indult.

Játékstílus

Perje egy táltos, így valódi ereje a természet megértésében és segítésében rejlik. Az **ősi nyelvet** és a **mormogást** használva képes megértetni magát az állatokkal, növényekkel és az monstrumokkal, **révüléssel** pedig tanácsot kérhet a környezetétől. Igyekszik elkerülni a csatát, azonban ha mégis bajba keveredne, **parittyájával** távol tarthatja ellenfeleit, **gorillává** változva pedig kioszthat néhány erőteljes pofont azoknak, akik így sem tángítanak.

Az első szint után

Perje szintlépés után továbbfejleszti **táltos** képességeit, hogy még jobban megértse az őt körülvevő világot. Érdekli az **alakváltás** képesség mélyebb megismerése, amivel újabb állatok alakját ölthetné magára. Ha igazán bátornak érzi magát, elsajátíthat néhány **harcos képességet**, hogy bestia formájában még veszedelmesebbé váljon.

GUSTO TARTARE

Elszánt séf és forróvérű vadász

Gusto elismert szakács. A **fúria** eddigi életét nagyvárosok éttermeiben és mozgó büfékben töltötte, ahol elmerült a Sík különböző kultúráiban (**utazó életút**). Konok és ambiciózus, nehéz meggyőzni vagy kizökkenteni (**faji bónusz: keményfejű**). Pályafutása alatt mély ismereteket szerzett a világ különböző népeiről (**kultúra ismeret**) és azok különleges fogásairól. (**orvoslás ismeret**).

Minél több időt töltött a vendégekkel teli konyhákban, annál jobban vonzotta a vadon és a veszély. Lelkét szinte már perzselte a friss préda és az új ízek felkutatása (**vadász**). Nem is tudta sokáig fékezni magát: néhány éve útra kelt és azóta is a legkülönbébb bestiákra, szörnyekre, gyümölcsökre és fűszerekre vadászik. Ha egyszer kiszemelte célját, a világ végére is követi azt (**nincs menekvés**).

Jó szakácshoz híven egy hatalmas konyhakésre hasonlító **hosszú kardot** visel magán, vállán átvetve pedig **íja és nyilait** pihennek, ha esetleg madárra vagy halra éhezne. Séfhez illő **drága ruhákat** visel. Batyujában ízletes **házi koszt** lapul, amit készséggel megoszt társaival is. Jó étvágyat!

Játékstílus

Gusto egy vadász. Célja a minél ritkább lények levadászása és a minél különlegesebb hozzávalók megszerzése. **Kiválasztott prédái a bestiák (természet ismeret és +1 kitartás)**. Utazásai alatt mélyen megismerte a Sík kultúráját és a **szleng** nyelvet, így az urbánus környékeken is megállja a helyét. Kedvelt fegyvere a kard, ha teheti, szemtől szembe csap össze ellenfeleivel. Gusto szenvedélyes szakács: **pihenés** során mindig megpróbál összedobni valamit.

Az első szint után

Gusto minél magasabb szintre fejlődik, annál veszélyesebb prédákat kezd el felkutatni. A vadász út erre tökéletesen alkalmas, a **nagyvadász** és a **legendás vadász** képesség pontosan ezt teszi lehetővé számára. Hasznát veheti még a **csatakiáltás**, a **gyors lépés** vagy a **láng aura** képességnek is, hogy tükélyre fejlessze harci képességeit.

LENÓRA TRAGE-DÍA

Eltévedt nemes és elátkozott suhanc

Lenóra egy fiatal **fénylény**, akit kíváncsisága sodort a kalandozás útjára. Családja kiterjed kincsestárjában (**nemes életút**) egy titokzatos ereklyére bukkant, ami teljesen felforgatta az életét. Kifejezetten eszes volt (**kultúra ismeret**) és mindig is rendelkezett egy kevés vele született mágiával (**faji bónusz: ragyogó fény**), azonban ez az ismeretlen kincs különleges képességekkel ruházta fel (**idegen síkok ismeret**).

Lenóra buzogánya egykor Gardran Kurgán, az elfeledett vámpír zsarnok fegyvere volt, akinek egy darabja még mindig az ereklyében él (**ördögös**). A nagyúr sötét erőkkel ruházta fel a fiatal Lenórát: a suhanc hatalmat kapott vér, elme és sötétség felett (**vérmágia, káosz és árnyéklépés**). Természetesen a világon semmi sincs ingyen és Kurgán nagyúr már várja, hogy behajthassa Lenóra tartozását...

Csakis a legendás **buzogányt** viseli magán fegyverként. Bátor teremtés, nem fél konfrontálódni ellenfeleivel, azonban testi ereje mellett mágiáját is beveti a csatában. Díszes, nemesi **védelmes páncélzatot** visel magán, hogy megvédje testi épségét a sebesülésektől.

Játéktípus

Lenóra egy sötét, titokzatos kalandor. Nemesi háttere, **kultúra ismerete** és **ó-nyelve** nagy segítség lehet városi terepen, az **idegen síkokkal** és erőkkel való kapcsolata miatt pedig még a nem evilági akadályokkal is könnyedén megbirkózik. Az egyetlen (**de annál nagyobb**) személyes akadálya Kurgán nagyúrral való viszonya, aki habár misztikus erőkkel támogatja őt, egyre türelmetlenebb a saját céljaival kapcsolatban. Újra élni és uralkodni akar!

Az első szint után

Lenóra az ördögös utat követve még jobban elmerülhet a sákontúli támogatásban, ezzel elmélyítve kapcsolatát Kurgán nagyúrral. Nagy hasznára válhat a **sötét lovag** és a **szeánsz** képesség. Ha elég vakmerőnek és elvetemültnek érzi magát, akár a **variáns** osztállyal is megismerkedhet, hogy még több túlvilági erővel gyarapítsa repertoárját.

MORI (és Sercli)

Fáradt állatorvos és hűséges betege

Mori egy jóindulatú, azonban zárkózott **szürke** állatorvos, aki életének túlnyomó részét nagyvárosi rendelőjében töltötte (**remete életút**). Nem képes elviselni, ha bárki is szenved körülötte (**orvoslás ismeret**). Mori kifejezetten szegénylős más intelligens lények közelében (**faji bónusz: árnyékjáró**). Megbízható kis kedvencével, Serclivel, az aggastyán oposszummával együtt vágott neki a kalandozásnak (**vezetés ismeret**).

Kiterjedt orvosi ismeretei mellett Mori erőteljes mágikus aurával rendelkezik. Gravitalnak felé a szellemek és a kósza lelkek, a szükség idejében pedig gyakorta megmagyarázhatatlan erők segíti meg (**boszorkány**). Elsősegély ismeretével gyorsan képes ellátni a sebeket (**gyógyítás**), Sercli pedig bármikor készséggel áll rendelkezésére, ha felderítésre vagy kémkedésre kerülne a sor.

Mori egy **mágikus szimbólumot** és egy **tört** (szikét) is visel magán. Egyikkel sem kifejezetten halálos, azonban nem is veti bele magát esztelenül a csatába. Mint minden jó orvosnál, batyujában pihen egy üveg frissítő **tonik**, amivel új életet lehelhet társaiba vagy saját magába.

Játéktípus

Mori egy támogató karakter. **Orvoslás** ismerete és **gyógyítás** képessége segítségével a csapat elveszített kitartását töltheti vissza. Legnagyobb **segítője** Sercli, a koros oposszum, aki minden parancsára hallgat. Sercli néhány éve lenyelt egy **kíváncsi bogarat**, amitől azóta sem vált meg. Ezt a találmányt használva Mori képes átvenni az irányítást kis kedvence teste fölött, így megkönnyítve a felderítést veszélyes terepen. (Sercli nem harcol. Próbáit Mori akarat kockáival dobja.)

Az első szint után

Mori a boszorkányság útján jobban megismerkedhet a túlvilági lényekkel és azok társaságával, például a **fantom idézés** vagy a **szolgalélek** segítségével. Érdekli a kutató ágazat is: még jobban támogathatná társait, ha kamatoztatná **motiváló személyiségét** (**ha-ha**) és **műhelyi gyakorlatát**, hogy erőteljes találmányokat és kiegészítőket alkosson meg.

TUMULTUS HERÓT

Városi mágus és kiégett irodista

Herót egy átlagos, panellakó **ember**, jelenleg az Öbölvárosi Kutatóintézet „Félkész dimenziók és Vortexek” osztályán dolgozik (**tudós életút**). Folyamatosan fáradt és sok stressz éri, azonban még ebben az állapotban is képes meglepetéseket okozni (**faji bónusz: rátermettség**). Fiatalkorát a tanulásnak áldozta (**tudomány ismeret**), emellett jelentős ismereteket szerzett a mágia ködös területein is (**kuruzslás ismeret**).

Született mágikus hatalommal a régi időkben sokra vihette az ember, azonban mára a Heróthoz hasonlók tucatszám gazdagítják az ipari varázslók sorait (**mágus**). Munkája során főleg formanyomtatványokat tölt ki és mappákat rendszerez, azonban maradt még benne egy kevés dac a szedált városi élettől szemben: csendesebb napokon titokban elereszt egy-egy veszélyesebb varázslatot az iroda tetejéről (**jégszilánk**).

Hivatali **mágusbotját** mindig keze ügyében tartja. Meglepően ügyesen tüzel vele, azonban jobb szereti elkerülni a konfliktusokat. Cérnaizmai megerőltetése helyett tudományos és mágikus találmányait veti be: **vörös heringje** sokszor húzta már ki a bajból, **bombája** pedig... szintén hasznos.

Játéktípus

Herót egy visszafogott mágus, aki lelke mélyén nagyon is vágyik a kalandokra. **Külvilági, ó-nyelv** és **szleng** ismerete révén a világ rengeteg pontján megállja a helyét, már ha akad elég bátorsága cselekedni. **Parancsolatával** sokszínű mágikus jelenségeket idézhet elő, azonban számolnia kell a mágusokra leselkedő univerzális veszéllyel is: nem sok síklakó ússza meg veszteség nélkül, ha könnyelműen parancsolgat a mindenség végtelen erejének.

Az első szint után

Herót vérbeli mágus. Bármilyen elpuhult is, végtelenül érdekli az univerzum zabolázatlan, elemi ereje. A mágusok útján továbbhaladva egyre erősebb képességekkel ismerkedhet meg, mint például a **villámdárdával** vagy a **csapással**. Közel áll hozzá a **barkácsolás**, a tudomány és a kuruzslás is, ezért bátran kísérletezhet **találmányok** elkészítésével.

TURROG

Hatalmas barbár és szörnyvadász

Turrog egy érett korú **pusztár**, akinek életét diadalmas csaták és viadatok kísérték végig (**katona életút**). Hihetetlenül szívós és akaratos (**faji bónusz: életerős**), fegyverét pedig veszedelmes erővel forgatja. Életét a síklakókat zargató szörnyetegek elpusztítására tette fel (**monstrumok ismeret**), amik ellen nem csak pusztá erővel, de olykor csapdákkal is felveszi a harcot (**csapdák ismeret**).

Turrog meghökkentő fizikai erejének és vakmerő természetének köszönheti, hogy sikerült életben maradnia számos vadászata során (**barbár**). A csatatéren hamar megtanulta, hogy ha szemtől szembe kerül egy szörnyeteggel, csakis fegyverének erős csapásaira számíthat (**ostromlás**). (Turrog ostromlás képessége felülírja a pöröly és a számszeríj minimális sebzését. Minden támadása legalább 5 sebesülést okoz.)

Súlyos **pörölyét** és vérszomjas **számszeríját** mindig keze ügyében tartja. A szörnyű monstrumok ellen kifejezetten hasznosnak bizonyul **tűskés páncélzata**. Habár nagyon bátor, nem bolond: batyujában egy gyógyító **tonik** lapul, ha mégis rosszul sülné el valami.

Játéktípus

Turrog egy barbár, ezért a veszélyes helyzetekben és akciódús csatákban tündököl igazán. Szeret monstrumokra vadászni, amit **mormogás** nyelvismerte nagyban megkönnyít. Ha igazán veszélyes helyzetbe kerülne és kitértése megcsappanna, vak **dühöngésbe** kezd, amitől csak még jobban megerősödik. Rövid távon veszedelmes igazán, azonban **számszeríjének** köszönhetően a távolabbi (vagy akár alacsonyan repülő) ellenfelekre is képes lecsapni.

Az első szint után

Turrog képzett, azonban van mit csiszolni képességein. Szintlépés után továbbfejlődhet a **barbárként**, azonban ha a pusztá erőnél kifinomultabb módszerek is érdeklik, megismerkedhet a **vadász** osztály képességeivel. A **fegyvermester** képesség nagy hasznára lehet, hiszen nehéz nehéz felszereléseit sebességvesztés nélkül használhatná vele.

Kalandozó

BOGZAS PERJE

24 Kor mokány Faj Név
polgár Életút táltos Osztály 1 Szint

TULAJDONSÁGOK

Akarat	■□□□□
Akrobatika	■ ■ □ □ □
Barkácsolás	■ □ □ □ □
Érzékek	■ □ □ □ □
Fizikum	■ □ □ □ □
Intelligencia	■ ■ □ □ □
Kézügyesség	■ ■ □ □ □
Kutatás	■ ■ ■ □ □
Mágia	■ ■ □ □ □
Prezentáció	■ □ □ □ □
Rejtőzködés	■ ■ □ □ □

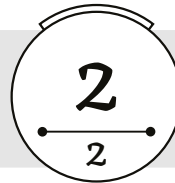
ISMERETEK

Csapdák	○
Fortély	○
Idegen síkok	○
Kultúra	○
Kuruzslás	○
Legendák	●
Monstrumok	○
Orvoslás	○
Természet	●
Tudomány	○
Vezetés	○

SEBESSÉG



FÓKUSZ



KITARTÁS



KÉPESSÉGEK

Révülés	
Alakváltás (<i>gorilla</i>)	

FELSZERELÉS



Parittyá	Kézügyesség	7 m	1d6	0
<i>fegyver</i>	<i>próba</i>	<i>táv</i>	<i>seb</i>	<i>hatás</i>
Vastag ruházat	-2 sebesülés természeti hatásoktól, immunitás a lángokra és a hideg időre			2
<i>páncélzat</i>	<i>hatás</i>			<i>súly</i>

IDEGEN NYELVEK (int.)

Ősi nyelv (*táltos*)

Mormogás

KIEGÉSZÍTŐK (kézü.)

BATYU

Bozótmag (*akadály 4 egymást követő négyzetten*)

50 ₰

VAGYON

FAJI BÓNUSZ és JELLEMVONÁS

FÜRGE

Apró termetű és nehezen észrevehető vagy.

+1 ügyesség

(már felvezetve a karakterlapon)

TÁLTOS

A táltosok ismerik a kommunikáció legöregebb formáját: ezt az **Ősi nyelvet** használva képesek szót érteni az állatokkal, az alacsony intelligenciájú lényekkel és akár még a különlegesebb növényekkel vagy ásványokkal is.

KÉPESSÉGEK

RÉVÜLÉS

V rituálé: 30 perc

Mágia VS 8

Mély meditációba zuhansz és kommunikálni kezdesz a környezeted lelkével. A révülés által **menedéket** és **élelmet** teremthetsz a környező állatok és növények segítségével VAGY mélyebbre tekinthetsz a környezeted múltjában és választ kaphatsz legfeljebb **1d4 kérdésre** a környék lakóit és a helyszínen történt múltbéli eseményeket illetően. Ezt a képességet pihenésként egy alkalommal használhatod.

ALAKVÁLTÁS (gorilla)

V F aktiváld lépésed kezdetén

Tested egy gorilla formáját ölti magára. Ebben a formában nem vagy képes beszélni, eszközöket használni és varázsolni, azonban pusztakezes támadásaid **+1d8 sebesülést** okoznak és **+2 kockát** kapsz **Fizikum** próbáidra. Ez a forma felfogja az első **5 sebesülésedet** (pihenésként).

Pihenésként legfeljebb **Szinted órán** át tartózkodhatsz ebben a formában. Egy cselekvés felhasználásával változhatsz vissza eredeti alakodba.

FEGYVEREK

PARITTYA

Próba: Kézügyesség **Táv: 7 méter** **Súly: 0**

Anyag vagy bőrcsík, amiben egy követ vagy vasgolyót megpörgetve fájdalmas lövést mérhetünk ellenfelünkre. Forgatása **egy kez**et igényel. Támadásaid **1d6 sebesülést** okoznak. Egy szütyőben 20 kavics vagy vasgolyó fér el.

FELSZERELÉSEK

VASTAG RUHÁZAT

Súly: 2

Bélelt ruhák, amik megóvnak mind a **környezeti hatásoktól**, mind az ártó anyagoktól. Viselése közben immúnis vagy a **lángra kapásra**, a hideg okozta **fáradtságra** és **2-vel csökkentheted** a tűz, az elektromosság, a robbanások és savak által okozott sebesüléseidet.

BOZÓTMAG

effektus (5 méter)

Egy dióhoz hasonlatos, olajzöld magocska. A bozótmag földre helyezve vagy hajítva azonnal gyökeret ereszt és pillanatok alatt egy tüskés bokorrá változik, ezzel ellehetetlenítve az áthaladást **4 egymást követő négyzet**en. A bozót 30 percnyi kemény munkával vagy 5 percnyi égetéssel irtható ki.

Kalandozó

GUSTO TARTARE

Név
35 fúria utazó vadász 1
Kor Faj Életút Osztály Szint

TULAJDONSÁGOK

Akarat	■□□□□
Akrobatika	■ ■ □ □ □
Barkácsolás	■ ■ ■ □ □
Érzékek	■ □ □ □ □
Fizikum	■ ■ □ □ □
Intelligencia	■ □ □ □ □
Kézügyesség	■ □ □ □ □
Kutatás	■ ■ □ □ □
Mágia	■ □ □ □ □
Prezentáció	■ ■ □ □ □
Rejtőzködés	■ □ □ □ □

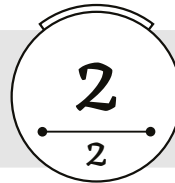
ISMERETEK

Csapdák	○
Fortély	○
Idegen síkok	○
Kultúra	●
Kuruzslás	○
Legendák	○
Monstrumok	○
Orvoslás	●
Természet	●
Tudomány	○
Vezetés	○

SEBESSÉG



FÓKUSZ



KITARTÁS



KÉPESSÉGEK

Keményfejű (faji)

Kitérés

Nincs menekvés

FELSZERELÉS

★	Hosszú kard	Fizikum	2 m	1d8	Legalább 3 sebesülést okoz.	1
★						
👁	Íj és nyilak	Érzékek	15 m	1d6	Lesből 1d10. Ha 10-est dobsz: Max sebesülés. (18 nyíl)	1
	fegyver	próba	táv	seb	hatás	súly
	Drága ruhák	+1 kocka Prezentáció próbákra meggyőzés és alkudozás során közemberek ellen.				1
	páncélzat	hatás				súly

IDEGEN NYELVEK (int.)

Szleng

BATYU

2x Házi koszt (hétköznapi)

340 ₰

VAGYON

KIEGÉSZÍTŐK (kézü.)

FAJI BÓNUSZ és JELLEMVONÁS

KEMÉNYFEJŰ

Makacs és önfejű vagy! **+1 kockát** kapsz **Akarat** védekezés próbáid során.

VADÁSZ

A vadászok kétszer dobhatnak **kezdemenyezés** során és a nagyobbik összeget tekintik eredményüknek.

KÉPESSÉGEK

KITÉRÉS

E **aktiváld sebesülés előtt**

Gyors reflexeid sosem hagynak cserben. Ugrassz, vetődsz, behúzod a nyakad és már nem is fáj annyira. **1d6-al csökkentetted** az ütésekől, vágásokból és robbanásokból származó sebesüléseidet. Ahogy eléred a **Vadász** osztály 5. szintjét, a kitérés által felfogott sebesülés 1d6-ról **1d8-ra emelkedik**.

NINCS MENEKVÉS

Megérezted a vér szagát. Támadásaid **+1 kockát** kapnak, ha célpontod kitartásának **legalább fele hiányzik** VAGY valamilyen **baj** hatása alatt van. Miután sikeresen megsebezted egy ellenfelet, egy órán át pontosan ismered annak irányát és távolságát.

FEGYVEREK

HOSSZÚ KARD

Próba: Fizikum **Táv: 2 méter** **Súly: 1**
Értékes, kiegyensúlyozott fegyver. Használata sok gyakorlást követel, így inkább képzett harcosok körében terjedt el. Forgatása **két kez**et igényel. Támadásaid **1d8 sebesülést** okoznak, azonban mindenképpen **legalább 3-at**.

ÍJ és NYILAK

Próba: Érzékek **Táv: 15 méter** **Súly: 1**
Ősi fegyver, ami kiállta az idő próbáját. Forgatása **két kez**et igényel. Támadásaid **1d6 sebesülést** okoznak. Ha támadás során **10-est dobsz**, az íj 1d6 helyett **1d10 sebesülést** okoz.

FELSZERELÉSEK

DRÁGA RUHÁZAT

Súly: 1
Merész színekkel és kevély kiegészítőkkel díszített ruházat. **+1 kockát** kapsz **Prezentáció** próbáidra meggyőzés és alku-dozás során, amíg közemberekkel tárgyalasz.

2X HÁZI KOSZT

Meleg leves, paradicsomos tészta vagy éppen egy bögre finom kávé, amit csak a szíved megkíván. Az elkészített fogást pihenés során fogyaszthatja el csapatod. Mindenki, aki részt vett a házi koszt elfogyasztásában visszanyeri összes hiányzó kitartását és maximális fókuszainak száma **1-el nő**.



Kalandozó



LENÓRA TRAGE-DÍA

Név

26

fénylény

nemes

ördöngös

1

Kor

Faj

Életút

Osztály

Szint

TULAJDONSÁGOK

Akarat	■□□□□
Akrobatika	■□□□□
Barkácsolás	■□□□□
Érzékek	■□□□□
Fizikum	■□□□□
Intelligencia	■□□□□
Kézügyesség	■□□□□
Kutatás	■□□□□
Mágia	■□□□□
Prezentáció	■□□□□
Rejtőzködés	■□□□□

ISMERETEK

Csapdák	○
Fortély	○
Idegen síkok	●
Kultúra	●
Kuruzslás	○
Legendák	○
Monstrumok	○
Orvoslás	○
Természet	○
Tudomány	○
Vezetés	○

SEBESSÉG

5

7

FÓKUSZ

2

2

KITARTÁS

15

15

KÉPESSÉGEK

Ragyogó fény (faji)	
Vérmágia	
Káosz	
Árnyéklépés	

FELSZERELÉS

★ Buzogány (relikvia)	Fizikum	1 m	1d10		2
★					
👁					
fegyver	próba	táv	seb	hatás	súly
Védelmező páncélzat	-2 sebesülés ütésekől és vágásokból, immunitás a bénulásra				2
páncélzat	hatás				súly

IDEGEN NYELVEK (int.)

Külvilági

Ó-nyelv

KIEGÉSZÍTŐK (kézü.)

BATYU

360 ₰

VAGYON

FAJI BÓNUSZ és JELLEMVONÁS

RAGYOGÓ FÉNY (Nap és Hold gyermeke)

V támadás (5 méter)

Mágia VS célpontod ébersége

Éles fénnel támadsz ellenfeledre. Célpontod **1d4 sebesülést** szenved és **megvakul**. A megvakult ellenfél következő lépése végéig nem indíthat távolsági és gyors támadásokat, ahogyan célzott varázslatokat sem. Minden ellene indított támadás **+1 kockát** kap. **Veszélyessé** teheted a ragyogó fény próbáját, hogy minden ellenfélre kihass vele hatótávján belül. A ragyogó fény **dupla sebesülést** okoz éjszakai lényeknek.

ÖRDÖNGÖS

Megbízód megvéd téged. Pihenésenként az első alkalommal, amikor kitartásod 0-ra csökkenne, valamilyen ördögi szerencse folytán **1 kitartással** megúszod a sebesülést.

KÉPESSÉGEK

VÉRMÁGIA

V F aktiváld lépésed kezdetén

Éhes mágiával vonod be saját vagy egy bajtársad fegyverét. A következő alkalommal, amikor a fegyver talál, célpontja **1d6 sebesülést** szenved, forgatója pedig ugyanennyi kitartást **gyógyul**. Ez a hatás nem halmozható és célpontod következő pihenéséig tart.

KÁOSZ

V komplikált támadás (5 méter)

M!ágia VS célpontod ébersége

Zavaró gondolatokkal leped el ellenfeled elméjét. Célpontod **1d4 sebesülést** szenved és **lebénul**. A lebénított ellenfél következő lépése végéig nem indíthat gyors és visszatámadást, sebessége pedig a **felére csökken**. Ha próbád során **10-est dobsz**, a célpont pánikba esik és azonnal közelharc támadást indít a hozzá legközelebb állóhoz.

ÁRNYÉKLÉPÉS

V effektus (5 méter)

Tested és minden felszerelésed egy sötét árnyékká esik szét, majd újra megjelenik a képesség hatótávján belül. A képesség birtokában használhatod **Mágia tulajdonságodat** akrobatika védekezés próbák során. Ha sikeresen kivédesz így egy támadást, felhasználhatsz egy **fókuszt**, hogy 3 métert teleportálj a csatatéren.

FEGYVEREK

BUZOGÁNY (relikvia)

Próba: Fizikum **Táv: 1 méter** **Súly: 2**

Brutális zúzófegyver. Nehéz fejét gyakran szegecsekkel vagy hegyes szögekkel látják el, hogy még nagyobb fájdalmat okozzon. Forgatása **egy kez**et igényel. Támadásaid **1d10 sebesülést** okoznak.

FELSZERELÉSEK

VÉDELMEZŐ PÁNCÉLZAT

Súly: 2

Bőrlapokból, láncszemekből vagy vaslemezekből összeállított páncélzat. Viselése közben **immúnis vagy a bénulásra** és **2-mal csökkentheted** az ütésekől és vágásokból származó sebesüléseidet.

Kalandozó

MORI (ÉS SERCLI)

Név
30 szürke remete boszorkány 1
Kor Faj Életút Osztály Szint

TULAJDONSÁGOK

Akarat	■ ■ □ □ □
Akrobatika	■ □ □ □ □
Barkácsolás	■ ■ □ □ □
Érzékek	■ □ □ □ □
Fizikum	■ □ □ □ □
Intelligencia	■ ■ ■ □ □
Kézügyesség	■ □ □ □ □
Kutatás	■ □ □ □ □
Mágia	■ ■ ■ □ □
Prezentáció	■ □ □ □ □
Rejtőzködés	■ □ □ □ □

ISMERETEK

Csapdák	○
Fortély	○
Idegen síkok	○
Kultúra	○
Kuruzslás	○
Legendák	○
Monstrumok	○
Orvoslás	●
Természet	○
Tudomány	○
Vezetés	●

SEBESSÉG

6
6

FÓKUSZ

2
2

KITARTÁS

13
13

KÉPESSÉGEK

Árnyékjáró (faji)

Mágikus érzék

Gyógyítás

FELSZERELÉS

✱	Tőr	Érzékek	1 m	1d6	Lesből 1d10. Ha 10-est dobsz: maximális sebesülés.	0
✱						
👁	Szimbólum	Mágia	5 m	3	Ha 10-est dobsz: dupla sebesülés.	0
	fegyver	próba	táv	seb	hatás	súly
	páncélzat				hatás	súly

IDEGEN NYELVEK (int.)

Mormogás

BATYU

30 K

VAGYON

Tonik (lépésed kezdetén 1d6 kitartást gyógyít)

Kíváncsi bogár (Sercliben. Pihenésenként Szinted x 10 percre átveszed az irányítást. Max 50 m.)

KIEGÉSZÍTŐK (kézü.)

FAJI BÓNUSZ és JELLEMVONÁS

ÁRNYÉKJÁRÓ

Eggyé válsz a sötétséggel. Pihenésenként egy alkalommal néhány másodperc erejéig teljesen eltűnhetsz a szemek elől ha félhomályban vagy sötétségben tartózkodsz.

BOSZORKÁNY

A boszorkányok pihenésenként egy alkalommal bármilyen próba során használhatják **Mágia** tulajdonságukat.

KÉPESSÉGEK

MÁGIKUS ÉRZÉK

V *effektus*

📖 *Mágia VS 7*

Varázserőddel ráhangolódasz a sík rezgéseire. Mágikus érzékeddel bemérheted egy általad ismert személy tartózkodási helyét és állapotát VAGY kutatni kezdhetsz a környezetedben valamilyen tárgy, jelenség vagy ellenfél után. Amennyiben nem ismered eléggé célpontodat vagy valami gátolja annak érzékelését, a narrátor feljebb emelheti a mágikus érzék próbájának nehézségét. Egy célpontot pihenésenként csakis egyszer kísérlethetsz meg érzékelni.

GYÓGYÍTÁS

VF *effektus (3 méter)*

Begyógyítod a sebesüléseket. Célpontod **1d6 + 3 kitartást gyógyul**. Mivel a gyors regenerálódás megterheli a szervezetet, célpontod következő pihenéséig nem gyógyulhat újra a gyógyítás képesség által.

FEGYVEREK

TÖR

Próba: Kézügyesség **Táv: 1 méter** **Súly: 0**

Kések, pengék és bökők. Könnyen elrejtethető, ezért tolvajok és banditák előszeretettel használják. Forgatása **egy kezet** igényel. Támadásaid **1d6 sebesülést** okoznak. Ha lesből támadsz ellenfeledre, a tör 1d6 helyett **1d10 sebesülést** okoz. Ha támadás során **10-est dobsz**, a tör **maximális sebesülést** okoz. Kialakításának köszönhetően kétszer olyan messzire *hajlítható*, mint egy átlagos fegyver.

SZIMBÓLUM

Próba: Mágia **Táv: 5 méter** **Súly: 0**

Mágikus erővel felruházott apró tárgy (például egy pálca, gyűrű vagy medál) amivel **varázslatos** sugarat lőhetsz ellenfeledre. Forgatása **egy kezet** igényel. Támadásaid **Mágia kockáiddal egyenlő sebesülést** okoznak. Ha támadás során **10-est dobsz**, a szimbólum **dupla sebesülést** okoz.

FELSZERELÉSEK

TONIK

aktiváld lépésed kezdetén

Szénsavas, édeskés gyógyital. A tonikot elfogyasztva **1d6 kitartást gyógyulsz**. Mivel a gyors regenerálódás megterheli a szervezetet, következő pihenésedig nem gyógyulhatsz újra a tonik által. Egy eszméletlen bajtársadat cselekvésed felhasználásával itathatod meg.

KÍVÁNCSI BOGÁR (Sercliben)

effektus (50 méter)

Üvegből és fémből készült, pókhoz hasonló eszköz. A kíváncsi bogárra koncentrálna nem csak Sercli felett veheted át az irányítást, de még az érzékszerveidet is képes vagy rajta keresztül használni. Ezt a találmányt pihenésenként **Szinted x 10** percen át használhatod.



Kalandozó



TUMULTUS HERÓT

38

Kor

ember

Faj

Név

tudós

Életút

mágus

Osztály

1

Szint

TULAJDONSÁGOK

Akarat	■□□□□
Akrobatika	■□□□□
Barkácsolás	■□□□□
Érzékek	■□□□□
Fizikum	■□□□□
Intelligencia	■ ■ ■ □ □
Kézügyesség	■□□□□
Kutatás	■ ■ □ □ □
Mágia	■ ■ ■ □ □
Prezentáció	■□□□□
Rejtőzködés	■ ■ □ □ □

ISMERETEK

Csapdák	○
Fortély	○
Idegen síkok	○
Kultúra	○
Kuruzslás	●
Legendák	○
Monstrumok	○
Orvoslás	○
Természet	○
Tudomány	●
Vezetés	○

SEBESSÉG

6

6

FÓKUSZ

3

3

KITARTÁS

13

13

KÉPESSÉGEK

Rátermettség (<i>faji</i>)	
Urbánus rendtag	
Parancsolat	
Jégszilánk	

FELSZERELÉS

★					
★					
👁️	Mágusbot	Mágia	10 m	1d6	Varázslat próbája során újradozhatod az egyeseket.
	fegyver	próba	táv	seb	hatás
					1
					súly
	páncélzat				hatás
					súly

IDEGEN NYELVEK (int.)

Külvilági	
Ó-nyelv	
Szleng	

KIEGÉSZÍTŐK (kézü.)

BATYU

Vörös hering (*Prezentáció Vs célpontod ébersége*)

Bomba (*Érzékek Vs célpontod harckészsége, 3x3 négyzet, 2d6 + 3 seb*)

200 ₴

VAGYON

FAJI BÓNUSZ és JELLEMVONÁS

RÁTERMETTSÉG

Ennek sikerülnie kell! Pihenésenként egy alkalommal **+1 kockát** adhatsz bármilyen próbához.

URBÁNUS RENDTAG (Mágusrend)

Kedvezményes áron vásárolsz alapanyagokat és találmányokat a nagyvárosokban.

+1 fókusz

(már felvezette a karakterlapon)

KÉPESSÉGEK

PARANCSOLAT

✓ **effektus (7 méter)**

📦! Mágia VS 8

Az elemek meghajolnak akaratod előtt. Parancsaiddal lángokat idézhetsz meg, szellőt kelthetsz, köveket mozgathatsz és egyéb természeti jelenségeket hívhatsz életre.

JÉGSZILÁNK

✓ **komplikált támadás (10 méter)**

📦! Mágia VS célpontod harckészsége

Fagyos, kiélezett jégdarabot indítasz ellenfeled felé. Célpontod **1d8 sebesülést** szenved. Ha támadás során **10-est** dobasz, a jégoszilánk **+3 sebesülést** okoz és célpontod **lebénul**. A lebénított ellenfél következő lépése végéig nem indíthat gyors és visszatámadást, sebessége pedig a **felére csökken**.

FEGYVEREK

MÁGUSBOT

Próba: Mágia Táv: 10 méter Súly: 1

Varázslat és kuruzslás által megalkotott fegyver. Nagyjából embernyi magas, különböző rúnákkal és motívumokkal ellátott sétatbot, amivel **varázslatos** sugarat lőhetsz ellenfeledre. Forgatása **két kezett** igényel. Támadásaid **1d6 sebesülést** okoznak. Amíg a mágusbotot tartasz a kezeidben, varázslatos képességeid próbája során minden kockádat újradobhatod, aminek az **eredménye 1**.

FELSZERELÉSEK

VÖRÖS HERING

effektus

📦 Prezentáció VS célpontod ébersége

Aprólékosan megmunkált, tenyérynyi halra hasonlító játékszer, ami furcsa erővel vonzza magára a tekintetet. Célpontod a következő 2 percben **teljes figyelmét** a vörös heringre fókuszálja. A hatás azonnal véget ér, ha a célpontot sebesülés éri, veszély közelít felé vagy felrázzák. A vörös hering használata után fém- és üvegdarabokra hullik szét.

BOMBA

Tudomány

Nyersanyag: 1x hétköznapi, 1x különleges

effektus (7 méter)

📦 Érzékek VS célpontod harckészsége

Robbanóanyaggal megtöltött üreges golyó, amit elhajítva forró robbanással vonhatsz be egy **3x3-as négyzetet**. Mindenki, akit a bomba elér **2d6 + 3 sebesülést** szenved.

Kalandozó

TURROG

Név
51 pusztár katona barbár 1
Kor Faj Életút Osztály Szint

TULAJDONSÁGOK

Akarat	■ ■ □ □ □
Akrobatika	■ ■ ■ □ □
Barkácsolás	■ □ □ □ □
Érzékek	■ ■ □ □ □
Fizikum	■ ■ ■ □ □
Intelligencia	■ □ □ □ □
Kézügyesség	■ □ □ □ □
Kutatás	■ □ □ □ □
Mágia	■ □ □ □ □
Prezentáció	■ □ □ □ □
Rejtőzködés	■ □ □ □ □

ISMERETEK

Csapdák	●
Fortély	○
Idegen síkok	○
Kultúra	○
Kuruzslás	○
Legendák	○
Monstrumok	●
Orvoslás	○
Természet	○
Tudomány	○
Vezetés	○

SEBESSÉG

6
10

FÓKUSZ

2
2

KITARTÁS

21
21

KÉPESSÉGEK

Életerős (faji)

Dühöngés

Ostromlás *

FELSZERELÉS

★	Pöröly	Fizikum	1 m	1d12*	Hatalmasokat is képes mozgatni.	3
★						
👁	Számszeríj	Érzékek	25 m	1d12*	Újratöltés: mozgás. (18 nyíl)	2
	fegyver	próba	táv	seb	hatás	súly
	Tüskés páncélzat	+1 kocka megfélemlítésre, 2 sebesülés pusztakezes támadónak, immunitás a lefogásra				2
	páncélzat	hatás				súly

IDEGEN NYELVEK (int.)

Mormogás

BATYU

Tonik (lépésed kezdetén 1d6 kitartást gyógyít)

140 K

VAGYON

KIEGÉSZÍTŐK (kézü.)

FAJI BÓNUSZ és JELLEMVONÁS

ÉLETERŐS

Erős és egészséges vagy. **+3** maximális kitartás.
(már felvezetve a karakterlapon)

BARBÁR

A kalandozó minden Barbár szintje után **+1** kitartást kap.
(már felvezetve a karakterlapon)

KÉPESSÉGEK

DÜHÖNGÉS

Amíg kitartásod legalább fele hiányzik, vad dühöngés lepi el az elméd. Ebben az állapotban minden támadásod **+1 kockát** kap, **Akarat** és **Intelligencia** védekezés próbáid pedig automatikusan sikert aratnak.

OSTROMLÁS

Mindent erődet beleadod a csatába. Támadásaid minden esetben **legalább 4 sebesülést** okoznak. Ha támadás során **10-est** dobasz, fegyvered / varázslatod maximális sebesülést okoz. Ez a hatás csakis a támadás alap sebzés kockájára vonatkozik, az utólag hozzáadott sebesülést okozó hatásokra nem.

FEGYVEREK

PÖRÖLY

Próba: Fizikum **Táv: 1 méter** **Súly: 3**

Hatalmas kalapács, mely csapásai alatt még a legerősebb ellenfelek is megbicsaklanak. Forgatása **két kez**et igényel. Támadásaid **1d12 sebesülést** okoznak, azonban mindenképpen **legalább 3-at**. A pörölyt használva *hatalmas* ellenfeleket is képes vagy mozgatni átütő támadásaiddal.

SZÁMSZERÍJ

Próba: Érzékek **Táv: 25 méter** **Súly: 2**

Erőtéljes lőfegyver, amit a páncélos egységek ellen terveztek. Forgatása **két kez**et igényel. Mivel használata nehézkes, újratöltése egy mozgást emészt fel és a folyamat megszakítható egy *gyors támadással*. Támadásaid **1d12 sebesülést** okoznak, azonban mindenképpen **legalább 4-et**. Egy tegezből 18 nyíl fér el.

FELSZERELÉSEK

TÜSKÉS PÁNCÉLZAT

Súly: 2

Hegyes szegecsekkel tűzdelt öltözet. Viselése közben **immúnis vagy a lefogásra** és **+1 kockát** kapsz **Akarat** próbáidra, amíg nálad gyengébbeket próbálsz megfélemlíteni. Mindenki, aki pusztakezes támadással sebez meg **2 sebesülést** szenved.

TONIK

aktiváld lépésed kezdetén

Szénsavas, édeskés gyógyital. A tonikot elfogyasztva **1d6 kitartást gyógyulsz**. Mivel a gyors regenerálódás megterheli a szervezetet, következő pihenésedig nem gyógyulhatsz újra a tonik által. Egy eszméletlen bajtársadat cselekvésed felhasználásával itathatod meg.