



---

# KASTÉLY A KÖDBEN

---

Játék szabályzat v8.2



A SZABÁLYZAT ALAPJA A KARD ÉS MÁGIA SZEREPJÁTÉK RENDSZER

## Tartalomjegyzék

<b>Karakteralkotás és fejlődés</b> .....	2
Tulajdonságok: .....	2
Játszható fajok: .....	2
Osztályok .....	3
Képzettségek: .....	6
Másodlagos értékek: .....	6
Előny-hátrány: .....	7
Alkalmazás .....	7
Hátrányok .....	7
Előnyök .....	11
Karakterfejlődés: .....	15
<b>Felszerelés</b> .....	16
Fegyverek .....	16
Védelem: .....	17
<b>Harc</b> .....	19
<b>Mágia</b> .....	21
A varázstudó mágiapontjainak alapja: .....	21
Mágiaágak és főbb jellemzőik: .....	22
A varázslás: .....	25
<b>Grimoire:</b> .....	26
<b>Arkán mágia:</b> .....	27
<b>Magas mágia:</b> .....	34
<b>Vulgármágia:</b> .....	48
Rituálék: .....	65

## Karakteralkotás és fejlődés

### Tulajdonságok:

#### Erő, Ügyesség, Egészség, Karizma, Bölcsesség, Intelligencia

A karakter legfontosabb értékei. A karakter minden tulajdonsága alapból rendelkezik 9 ponttal, eloszthat továbbá a játékos 12 pontot a karakter értékein. Amennyiben egy értéket 9 pont alá visz, a különbözetet áthelyezheti más tulajdonságra.

A tulajdonságbónuszt az határozza meg, hány pont van az adott tulajdonságra osztva.

A Manapont bónuszt az határozza meg, mennyi a karakter Intelligencia értéke.

Végső érték	Tul. bónusz	MP bónusz
1-2	-3	-
3-5	-2	-
6-8	-1	-
9-11	-	-
12-14	+1	+1
15-17	+2	+3
18-20	+3	+5

#### Példa az elosztásra

Tulajdonság	Alapérték	+/-	Végső érték	Bónusz
Erő	9	6	15	+2
Ügyesség	9	5	14	+1
Egészség	9	2	11	-
Karizma	9	-2	7	-1
Bölcsesség	9	0	9	-
Intelligencia	9	1	10	-
Összesen:		12		

### Játszható fajok:

A különböző nagyobb fajok különböző módosítókat kapnak, amelyek dobási értékeikbe beszámítanak. A tulajdonságot érintő módosítók NEM a bónuszhoz adódnak hozzá vagy abból vonódnak le, hanem az Alapértékhez!

Ember: +1 képzettség, +1 Egészség

Félelf: +1 Ügyesség, +1 Képzettség

Elf<sup>1</sup>: +2 Ügyesség, +1 Bölcsesség, -1 Egészség

Ork: +2 Erő, +2 Egészség, -2 Karizma

Félork: -1 Karizma, +1 Erő, +2 Egészség

Félszerzet: +2 Ügyesség, +1 Intelligencia, -2 Erő

Törp: +2 Egészség, +1 Erő, -1 Bölcsesség

<sup>1</sup> A sötételf jelen világban nem játszható faj.

## Osztályok

A karakterek általában valamely kasztokba sorolhatóak. Ezek öt fő vonalon különülnek el: Fegyverforgató, Szerencsevadász, Varázshasználó, Vajákos, Klerikus

Szint	1	2	3	Mentő1	Mentő2
1.	+1	+0	+0	+2	+0
2.	+2	+1	+1	+3	+0
3.	+3	+2	+1	+3	+1
4.	+4	+2	+2	+4	+1
5.	+5	+3	+2	+4	+1
6.	+6/+1	+4	+3	+5	+2
7.	+7/+2	+4	+3	+5	+2
8.	+8/+3	+5	+4	+6	+2
9.	+9/+4	+6/+1	+4	+6	+3
10.	+10/+5	+6/+1	+5	+7	+3

**A harcosok 6. szinttől, a szerencsevadászok 9. szinttől alkalmazhatják a két támadást, a második fegyverrel való támadás azonban alacsonyabb értékű.**

### 1, Fegyverforgató osztály: (pl: harcos, lovag, gladiátor, barbár, bajvívó, fegyvermester, stb.)

Támadása: 1. oszlop szerint

Mentődobások: Kitartás és Reflex = Mentő 1. oszlop

Akaraterő = Mentő 2. oszlop

Ep: szintenként 8

Alap képzettség: 4

Fegyverjártasság 4 db fegyver

Alap képesség: A játék elején a Harcos osztály választhat egy tetszőleges specializációt:

*Harcos: minden szinten (már 1.-n is) +1-t kapnak egy választott fegyvertípussal (pl. kardok, török, buzogányok stb.) történő támadáshoz.*

*Lovag: szintenként kapott támadásbónuszuk tetszőleges részét áttehetik VO-jukra, ezt minden 2. szinten a küzdelemben biztosíthatják a harc egy tetszőleges résztvevője számára (az adott mennyiségű +VO-t átadhatják)*

*Íjász: Egy választott lőfegyver esetében az adott küzdelemben támadásaikra +2-t kapnak VAGY az adott küzdelemben a lőfegyverrel leadható támadások számának kétszeresét támadhatják (gyorsabban töltenek újra)*

*Bajnok: Harci manővereikre +2-t, valamint mentődobásaikra +1-et kapnak, emellett eszméletüket csak -5 EP-n veszti el-akkor azonban „örökre”.*

*Fegyvermester: Egy választott fegyverrel minden 2. szinten könnyebben okoznak kritikus sebzést (pl 20 helyett 19-20, 19-20 helyett 18-20, 18-20 helyett 17-20 stb.), valamint minden 3. szinten az adott választott fegyver sebzéséhez +2-t kapnak.*

## **2, Szerencsevadász osztály: ( pl.: tolvaj, orvgyilkos, vándor, stb.)**

Támadása: 2. oszlop szerint

Mentődobások: Reflex = Mentő 1. oszlop

Akaraterő és Kitartás = Mentő 2. oszlop

Ep: szintenként 6

Alap képzettség: 7

Fegyverjártasság: 3 db

Alap képesség: Jobb kezdeményezés: +4 pont értéket kapnak rá

ÉS

Aljas: orvtámadásukhoz szintenkén +1d4 sebzést kapnak

VAGY

Dörzsölt: harmadik szinttől minden páratlan szinten +4 pont egy választott képzettséghez.

**3, Klerikus osztály: ( pl: az Egyisten, az Igazisten vagy a Megtestesült Isten papja, vagy imámja, szerzetes, inkvizítor, ördögűző, boszorkányvadász, dervis stb.) – mivel az elfeledett pogány istenségek felett „győzelmet aratott” az Egy (és annak különböző neveken nevezett aspektusai), ezért a pogány istenek papjainak nincsen varázshatalmuk! (csak ember és félelf)**

Támadása: 2. oszlop szerint

Mentődobások: Kitartás és Akaraterő: Mentő 1. oszlop

Reflex: Mentő 2. oszlop

Ep: szintenként 6

Alap képzettség: 5

Fegyverjártasság 2 db

Alap képesség: Ars Sacra/ Altaqwa (Egyisten/Igazisten papjai) Sanguinizmus (Megtestesült Isten papjai)

Speciális képzettség: A papok meglévő varázslataikat szabadon átkonvertálhatják fényhitű papok esetében gyógyításra, vérhitű papok esetében fájdalom okozására, az igazhitű imámok esetében bármelyik alkalmazható. Ebben az esetben a varázslatok 1d6+varázslat szintje (1/2/3) számú EP-t gyógyítanak, vagy vesznek el egy érintéssel.

#### **4, Vajákos osztály: ( pl: boszorkány, boszorkánymester, druida, sámán, bárd, stb.)F**

Támadása: 3. oszlop szerint

Mentődobások: Reflex és Akaraterő = Mentő 1. oszlop  
Kitartás = Mentő 2. oszlop

Ep: szintenként 5

Alap képzettség: 6

Fegyverjártasság: 2

Alap képesség: Vulgármágia használata

#### **5, Mágus osztály: varázsló, magasmágiát használó /csak ember, félelf, elf/**

Támadása: 3. oszlop szerint

Mentődobások: Akaraterő = Mentő 1. oszlop  
Kitartás és Reflex = Mentő 2. oszlop

Ep: szintenként 4

Alap képzettség: 7

Fegyverjártasság: 1

Alap képesség: Varázslatok (magasmágia) használata

## Képzettségek:

A karakterek képzettségeket vehetnek fel oly mértékben, amennyit meghatároz nekik az osztályuk, a fajuk és az intelligenciájuk. Minden képzettséghez kapcsolódik egy-egy tulajdonság, ami meghatározza, milyen tulajdonságbónusz számítható be a képzettség teljesítésénél.

**Felvehető képzettségek száma: osztályhoz járó alap képzettség + Intelligencia bónusz + esetleges faji bónusz. ( A dőlttel szedett képzettségek kizárólag a Varázsló, Vajákos és Klerikus osztályoknak, az aláhúzott képzettségek kizárólag a Szerencsevadász osztálynak elérhetőek!)**

*Alkímia (Int), Álcázás (Kar), Állatidomítás (Kar), Csapdák állítása/eltávolítása (Ügy), Egyensúlyozás (Ügy), Előadás (Kar), Értékbecslés (Int), Gyógyítás (Böl), Hajózás (Ügy), Hallgatózás (Böl), Hamisítás (Int), Jelek olvasása (Int), Koncentráció (Böl), Lovaglás (Ügy), Mászás (Erő), Megfigyelés (Böl), Méregkeverés (Int), Mesterség (Int vagy Ügy), Nyomkeresés (Böl), Osonás (Ügy), Rejtőzés (Ügy), Szabadulóművészet (Ügy), Tudás – Történelem, Ország, Vallás, Vadon, Növény, stb. (Int), Ugrás (Erő), Úszás (Erő), Varázshasználat (Int/Böl), Zárnyitás (Ügy), Zsebmetszés (Ügy).*

**Képzetlen képzettséghasználat:** Ha az adott karakter nem jártas az adott képzettségben attól függetlenül próbát tehet vele, ebben az esetben a próbadohásához nem adódik hozzá a karakter szintje, csupán a képzettséghez tartozó tulajdonság módosító. Képzetlenül is csak arra a képzettségre tehető próba, amit a karakter osztálya lehetővé tesz!

Próba dobása képzettséggel: tulajdonság bónusz + tapasztalati szint + d20

Próba dobása képzettség nélkül: tulajdonság bónusz + d20

A célszámok: könnyű: 6

átlagos: 12

nehéz: 18

hősies: 24

20-as dobás automatikus sikert jelent!

## Másodlagos értékek:

Egészségpont (EP): alap 10 + szintenként kapott Ep + Egészség bónusz

Védelmi osztály (VO): alap 10 + pajzs + páncél + Ügyesség bónusz

Támadás: szintenként kapott támadás + Erő bónusz

Célzás: szintenként kapott támadás + Ügyesség bónusz

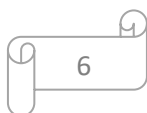
Sebzés: fegyver sebzése + Erő bónusz (Távolsági fegyver esetében nem számít az Erő)

Mentődobások: Akaraterő: szintenkénti érték + Bölcsesség bónusz

Reflex: szintenkénti érték+ Ügyesség bónusz

Kitartás: szintenkénti érték + Egészség bónusz

Mágiapont (MP): Mágus: Karakter szintje + Intelligencia bónusz + MP bónusz + 10



Vajákos / Klerikus: Karakter szintje + Bölcsesség bónusz + MP bónusz + 7

Harcos/Szerencsev.: Karakter szintje + Bölcsesség bónusz + MP bónusz

A Varázsló osztályú karakterek számára a magasmágia összes iskolaformája szabadon elérhető, varázslatait onnan szabadon válogathatják össze.

A Vajákos osztályú karakterek a vulgármágia egy bizonyos iskolája által biztosított varázslatok állnak rendelkezésre (pl. Boszorkányság, Dalmágia, Természeti mágia). Amennyiben egy másik iskola varázslatait kívánják elsajátítani, abban az esetben fel kell venniük a *varázshasználat* képzettséget! Ugyan ez érvényes a Varázslókra, ha a vulgármágia iskolaformáinak varázslataiból kívánnak tanulni, ellenben a Vajákosok számára a magasmágia formái nem elérhetőek!

A *varázshasználat* képzettség felvétele csak legalább +2-es Bölcsesség módosítóval lehetséges!

Varázslat tanulása a vulgármágia iskolái közül nem varázshasználó karakter számára is lehetséges a *varázshasználat* képzettség felvételével, ám a KM dönthet úgy is, hogy ezen képzettség nélkül is kaphat varázslatokat egy karakter túlvilági alkuval, kegyhely révén, mágikus fóliánsból kiolvasva vagy egyéb módon, de a +2-es Bölcsesség módosító ez esetben is feltétel!

## Előny-hátrány:

A karaktered bizonyára rendelkezik különlegesen jó képességekkel. Ezeket ez előnyök adják. Ugyanakkor biztosan defektes is kicsit, ezek lesznek a hátrányok.

Előnyből és hátrányból összesen 15-15 szintnyi lehet. Kiválogatásukhoz az [Előnyök és Hátrányok](#) leírást használhatod.

Egy karaktert nem csak a szakértelmei, tulajdonságai jellemeznek, hanem a rejtett bajai és képességei is. Mindenki rendelkezik az élete során előnyökkel és hátrányokkal, valaki lehet rendkívül atlétikus, vagy kiemelkedően szép, de lehet pusztán csak elképesztően gyors, vagy túlságosan is üldözi a szerencse. Persze előfordulhat, hogy gyáva nyúl, vagy épp mindenben felfújja magát, esetleg mérhetetlenül balszerencsés, vagy egyenesen átkozott.

## Alkalmazás

Egy meglévő előnyt és hátrányt a karakter nem tud csak önszántából használni. A hátrányokat leggyakrabban a mesélő játszhatja be, de sok olyan hátrány is előfordul, ami a karakter kijátszásában rejlik. Előnyök legtöbbször tényleges játékbeli előnnyel járnak, valamilyen dobást segítenek, vagy lehetőséget adnak más játékbeli opciókra és próbákra.

Előnyökből és hátrányokból összesen 15-15 szintnyt vehet fel egy kezdő karakter, viszont ahány szintnyi előnyt felvett, annyi szintnyi hátrányt is fel kell vegyen. Nem muszáj mind a 15 szintnyi előny-hátrányt felhasználnia.

## Hátrányok

Íme a játékban szereplő hátrányok listája<sup>1</sup>.



## 1. táblázat: hátrányok listája

Név	Szint és Kocka	Leírás
Függő	2-5. szintig	<p>Valamilyen szertől vagy tevékenységtől függő vagy. Nem tudsz tőle megválni, folyamatos szükségletet érzel iránta. Hogy milyen függőség van és milyen erős, azt a felvett szint jellemzi. Egy állandó dohányzás 2. szintűnek tekinthető, de egy keménydrog már 5. szintű. Az előtörténetben szerepelnie kell, hogy mitől és milyen mértékben függ a karakter. Ha nem jut időben szerhez, akkor elvonási tünetek léphetnek fel, amelyek komolyan hathatnak a karakter teljesítményére (dobásainak összegéből levonódik a szint összege).</p>
Forrófejű	1-2. szintig	<p>Könnyen bepöccensz. Lehet csak az állandó stressztől, lehet csak mert mindig dúlnak benned a hormonok. Ha a karaktered stresszes, vagy idegesítő szituációba kerül, ahol begurulhat, akkor be is gurul könnyedén. Minden ilyen szituációban a hátrálynak megfelelő szint összegével lesz nehezebb a próba a lecsillapításra, illetve a szint összege levonódik a karakter Akaraterő próba dobásából.</p>
Vak	3. és 6. szint	<p>Valamilyen módon, de vak vagy, lehet csak a fél szemed hiányzik, lehet mindkettő, vagy csak pusztán nem látsz rájuk.</p> <p><b>3. szint:</b> Fél szemedre vak vagy. Bármilyen dobásodra aminél a szemedet is kell használni, -3 levonást kapsz a dobás értékéből.</p> <p><b>6. szint:</b> Teljes vakság. Értelemszerűen minden esetben vakon próbálkozol mindennel. Az olyan képességek melyek látást igényelnének, nem elérhetőek számodra.</p>
Harcban sokkos	2. és 4. szint	<p>Ha igazi párharcra kerül sor, vagy szembe kerülsz egy szörnyvel, egyszerűen lefagysz, lekuporodsz és várod a világ végét. Félsz, sőt rettegsz a harc közepén, ezért csak védekezel.</p> <p><b>2. szint:</b> Az első két körre használhatatlan vagy, csak védekezel és a lehető legbiztosabb fedezékbe bújsz, vagy épp elrohansz, ha tudsz.</p> <p><b>4. szint:</b> megfagysz. 4 körig rettegsz, első felében megfagysz és még mozdulni sem bírsz, legfeljebb ha dobsz egy közepes célszámú akaraterő próbát. A második felében automatikusan keresed a búvóhelyet, vagy elmenekülsz.</p>
Makacs	1-3. szintig	<p>Makacsul tudsz ragaszkodni a saját elveidhez. Nem adnád fel magad senkiért sem, az a lényeg amit te kitaláltál és teszel rá mások mit mondanak. Ez leginkább egy szerepjátékbeli hátrány. Esetenként a szint összege hozzáadható más játékosok célszámához, ha meg akarnak győzni téged valamiről.</p>
Bűnöző	3. szint	<p>Valamiért elítéltek, vagy elkövettél egy bűnt, ami még nem derült ki. Lehet, hogy szökésben vagy, lehet, még nem is tudják, hogy te voltál az. De idővel kiderül és az súlyos következménnyel jár. Az előtörténetben rögzíteni kell, hogy miként lett belőled bűnöző.</p>

Gyáva	2-4. szintig	Gyáva vagy. Egyszerűen minden rizikós szituáció és felelősség elől menekülsz. Ha meg akarnak félemlíteni, akkor az ellenfeled annyit kap dobása értékéhez bónuszként még, amilyen szinten felvetted ezt a hátrányt. Ugyanakkor a legtöbb szituációban is sokszor akaraterő dobásra kényszerülsz.
Goromba	2-4. szintig	Nem igazán szereted az embereket. Mindenük felbosszant, a gazdag azért, mert gazdag, a szegény azért, mert szegény. Nem jössz ki jól az emberekkel, ezért minden szociális jellegű próbád szintje a hátrányod szintjével nehezedik.
Süket	5. szint	Süket vagy, mint az ágyú. Egyáltalán nem hallasz hangokat. Minden olyan szituációban ahol a hallásod is fontos lenne, sajnos azonnali kudarcra vagy ítélve. Beszélni lehet tudsz, de megérteni másokat csak Megfigyelés képzettséggel tudsz, ha azok elég közel vannak és tudsz rájuk figyelni.
Népszerűtlen	1-6. szintig	Valamilyen, akár tőled független okból az emberek nem kedvelnek. Lehet tettel valamit, aminek híre ment mindenki között, de lehet, országszerte gyűlölnék valami miatt. Az összes szociális dobásod célszáma emelkedik a hátrányod szintjével.
Kleptomániás	3. szint	Érthetetlen okokból, de imádod, ha elcsenhetsz apró tárgyakat innen-onnan. Persze igyekszel úgy csinálni hogy ezt mások ne vegyék észre, de rendkívül bosszantó tudsz lenni. Arról nem is beszélve, hogy amit csinálsz, az lopás.
Sovány	1-3. szintig	Ha kicsit erősebben süt a nap, még át talál világítani rajtad. Nem bírod a szeszt, és a betegségek is kikészítenek. A felvett szinttel kevesebb lesz az alap EP-d összege!
Felismerhető	1-3. szintig	Kilógsz a tömegből, mint fa a pusztában. Valami miatt rendkívül felismerhető vagy, lehet a megjelenésed, vagy a kisugárzásod. Add ezt a szintet minden olyan esethez, ahol téged fel akarnak ismerni, vagy keresnek (például tömegben vagy álcában).
Néma	4. szint	Nem tudsz beszélni. Lehet kivágták a nyelved, vagy a hangszalagjaid hiányoznak, de az a hang ami a torkodon kijön, nem elég a beszédhez. Persze lehetőséged van kommunikálni, egyszerű jelek, vagy kézjelek segítségével, ha azt felismerik. Varázslásról ne is álmodj!
Vérengző	2. és 4. szint	A Forrófejű hátrányhoz hasonló. Ha bepöccentenek, legyen az akár haborús, vagy magánügyi probléma, nehezen állítod le magad a kellő időben. <b>2.szint:</b> nehezen pöccensz be, de ha igen, akkor minden olyan lényt, amit ellenségesnek találsz, addig ütöd míg az már nem mozog. Leállítani magadat egy Akaraterő próbával tudod Átlagos célszám ellenében, amit ezen hátrány szintjével növelsz (tehát a célszám 12+2). <b>4.szint:</b> kicsi dolgoktól is bepöccensz. Ha valaki már csak egy kicsit is idegesít, rögtön igyekszel azt megsemmisíteni. Öngyilkos, vagy súlyos következményekkel járó helyzetekben dobhatsz csak mentődobást (itt nem adódik a célszámhoz a hátrány értéke).

Szerencsétlen	2. és 4. és 6. szint	<p>Sose sikerülnek a dolgok. Ha a sorsnak van esélye, hogy keresztbe tegyen, hát fog is.</p> <p><b>2.szint:</b> a mesélő naponta egyszer egy dobásodat újradozhat, és a rosszabbikat veszi alapul.</p> <p><b>4.szint:</b> ugyanez napi kétszer.</p> <p><b>6.szint:</b> ugyanez napi háromszor.</p>
Beképzelt	2-5. szintig	<p>Míg mások nem mernek venni a sütiből, te mindig alkalmasnak találsz magad. Beképzelt vagy, egészen addig a pontig hiszel magadban, hogy az már tényleg sokkal túllépi a valós határaidat, vagy örültséget csinálsz. Minden olyan helyzetben, ahol valós képességeiden felül kellene teljesítened, a próba célszámához hozzáadódik a hátrány szintje is. Ezáltal biztosan nagyobb a fejreesés, és ekkor jöhetsz rá, hogy valójában... kevesebb vagy.</p>
Elhízott	1-3. szintig	<p>Te nehézcsontúnak hívsz magad, de valójában egyértelmű mi vagy. Egy kövér disznó. Add ezt az értéket minden mozgással kapcsolatos dobás célszámához (Lovaglás, Ugrás, Úszás, Mászás próbák).</p>
Béna	4. szint	<p>Csípőtől lefelé béna vagy. A lábaid nem járnak, így te sem tudsz. Bármilyen járáshoz kapcsolódó tevékenység (pl ugrás, futás) számodra lehetetlen, és minden olyan tevékenység ahol a bénaságod nehezéget okozhat, a célszáma a próbának a hátrány értékével nő.</p>
Fóbiás	2. és 5. szint	<p>Valami teljesen kikészít, félsz tőle. Lehet az pók, vagy magasság, vagy esetleg mély víz.</p> <p><b>2. szint:</b> a félelmed nem igazán veszélyes, de ha jelen van akkor megnehezíti a dolgaidat. Ha a félelmet okozó dolog jelen van, akkor minden próbád célszáma d4-gyel növekszik.</p> <p><b>5. szint:</b> a félelmed oly erős, hogy sikongva és félve menekülsz vagy megfagysz, ha találkozol vele. Ilyen esetben Akaraterő próbát kell tenned a hátrányoddal nehezített Átlagos (12+5) célszámra. Ha nem sikerül, akkor rémülten lefagysz.</p>
Rivális	1-6. szintig	<p>Van egy személy valahol, lehet ismered, lehet nem, de folyton igyekszik ellened tenni. Jó oka lehet rá, akár politikai, akár magánügyi, vagy épp pénz miatt. Minden olyan esetben mikor ez a személy tesz ellened, megkapja a hátrányod értékét is bónuszként a dobásaihoz. Figyelem! Ez azt jelenti, hogy Ő nem szeret TÉGED, nem fordítva.</p>
Lassú	2. szint	<p>Nem te szoktál váratlan helyzetekben a leggyorsabban reagálni. Vond le ezt az értéket minden kezdeményezés dobásod értékéből!</p>
Hideg	2. szint	<p>Nem vagy vevő a humorra, se az érzelmekre. Inkább az a teszed és kész stílus vagy. egyszerű praktikus ember, sokszor nehezen értesz az érzelmekhez, vagy nem is értesz őket. Minden olyan szociális jellegű dobásodhoz ahol az érzelmek, szépség, vagy pusztán a humor fontos lenne, a próbád célszáma növekszik a hátrány értékével.</p>

Naív	1-6. szintig	Mint a számár. Túl könnyen adsz bizalmat mások kezébe, és túl kevésbé vagy gyanakvó, ha valaki kedves veled. Sokan kihasználhatják naívságodat, és sokszor magadra vehetsz olyat is, amit nem kellene. Minden helyzetben ahol a naivitásod hátrány lehet vagy kihasználhatnak, hozzáadódik ez a hátrány az ellenfél dobásához (pl meggyőzésre).
Csúnya	1-3. szintig	Nem vagy szép látvány, kerülnek az emberek, és nehezen találsz partnert, aki szeretne téged. Lehet csak sérülés hegei tarkítják arcod, vagy épp nem születettél a megfelelő formára, de az emberek kinéznek emiatt. Minden olyan esetben, ahol a külsőd hátrány lehet, a próbád célszáma növekszik a hátrányod értékével.
Átkozott	4. szint	Alighanem komolyan összeakaszkodtál egy boszorkánnyal, vagy magával az ördöggel, de valamilyen átok ül rajtad, és ez időről-időre lecsap. (Mesélővel egyeztetés szükséges!)

## Előnyök

Íme a játékban szereplő előnyök listája<sup>2)</sup>.

### 2. táblázat: előnyök listája

Név	Szint és Kocka	Leírás
Jóltanult	1-6. szintig	Amíg mások a terepen edződtek, te bújtad a könyveket és ültél a padban. A Tudás szakértelemid próbájához hozzáadhatod az előnyöd értékét is, illetve minden olyan helyzetben előnyt jelent, amikor a mesélő hasznosnak találja a jóltanultságodat!
Gyönyörű	1-6. szintig	Szép vagy igazán szép. Szexi vagy jóképű és vonzó. Minden olyan helyzetben, ahol szépséged előnyt jelent, add hozzá a próbádhoz ezt az értéket is.
Atletikus	1-6. szintig	Ügyes, fitt, és gyors vagy. Lovaglás, Mászás, Ugrás és Úzás próbákhoz, valamint Reflex mentődobásokhoz az előny szintje hozzáadható a dobott értékhez.
Verekedős	1-3. szintig	Kemény az öklöd és a fejed. Te sosem féltél durván bánni a másikkal, ha kellett. Ezen tudásodnak hála igen jó bunyóssá nőtted ki magad. Minden pusztakezes támadásod a szokott d4 sebzés és erőbónusz mellett az előnyödnél megfelelő sebzéssel egészül ki. Csak fegyvertelen harcban!
Hidegfejű	1-6. szintig	Nyugodt vagy mint a háborítatlan tenger, és ezt a nyugalmat a nehéz helyzetekben is meg tudod őrizni. Legyen az félelem, vagy bizonytalanság, vagy akár kínzás és vallatás, te helytállsz. Ezen hatások leküzdéséhez az

		előnyödnék megfelelő értéket hozzáadhatod kitartás és akaraterő mentődobásaidhoz.
Harci Kutya	1-2. szintig	Mikor eljön a csata ideje, a fejedben lezajlik valami különös dolog. Az érzékeid felgyorsulnak, a reflexeid jobbak lesznek, a tér kitágul és szinte viharként tör elő belőled minden mozdulat. A szinted értéke hozzáadódik támadó dobásaidhoz.
Gyors	3. szint	Gyors vagy. Nagyon. Előnyöd értéke hozzáadódik a kezdeményezésedhez.
Határozott megjelenés	1-6. szintig	Már a megjelenésed is olyan, mint egy vallatóé. Könnyen ráijesztesz az emberekre, ugyanakkor tiszteletet parancsoló is a külsőd. Minden megfélemlítéshez, vagy irányításhoz ahol a fellépésed szükséges, a dobásod növekszik az előnyöd értékével.
Jóbarátok	1-6. szintig	Mindig van néhány pajti kéznél. Ezt az előnyt arra használhatod, hogy kalandonként (figyelem! nem játékülésként!) egyszer barátok tűnjenek fel a semmiből, akik épp jókor érkeznek. Hogy milyen és mennyi és hogy milyen helyzetben az az előny szintjétől függ.
Kedves	1-6. szintig	Jó természeted van és ez mindenki szemében értékesebb emberként tüntet fel. Meggyőzés próbáid dobásához hozzáadódik a szint értéke.
Rejtekhely	3. és 6. szint	Mikor a baj vagy a sors úgy hozza, hogy gyorsan el kéne tűnnöd, vagy kell egy hely, ahol meghúzhatod magad és társaidat, akkor van hova menned. Ez az előny kombinálható más játékosok ugyanezen előnyével, hogy nagyobb vagy komfortosabb rejtekhelyet szerezz. <b>3. szint:</b> a rejtekhelyed, vagy búvóhelyed egy kisebb helyiség, amiben elfértek 4-6-an, és minimális felszereltségű. <b>6. szint:</b> hasonlóan minimális felszereltségű, de 12-14 embernek is alkalmas lehet.
Szerencsés	2. és 4. és 6. szint	Különösmód sikerülnek a dolgok. A sors néha a legváratlanabb helyzetekben segít. <b>2.szint:</b> a mesélő naponta egyszer egy dobásodat újradobathatja, és a jobbikat veszi alapul. <b>3.szint:</b> ugyanez napi kétszer. <b>6.szint:</b> ugyanez napi háromszor.
Vizuális memória	1. szint	A memóriád úgy működik, mint egy festővászon. Nem kell dobnod, ha egy képet, vagy szituációt, vagy egy oldalnyi szöveget pontosan akarsz felidézni.
Gyorsan gyógyuló	3. szint	Hamar talpra állsz. A sebeid gyorsan befornak, és nincs is velük gond. Amikor gyógyulásra dobsz, ez az érték hozzáadódik a dobáshoz.
Ismert	1-6. szintig	Ismernek téged, és hírneved van. Elismerően tekintenek rád valamilyen tetteid, vagy más valami miatt. Ezen okból a legtöbb szociális jellegű dobásodra megkapod az előny értékét még bónuszként. Ez persze ellenségekre, vagy olyanokra, akik ellenszenvesek veled, nem igaz.

NJK Mentor	3. szintig	<p>Van egy mentorod, aki valamiért kedvel téged, és kihúzza a bajból. A mentort meghatározhatod a karakteralkotásnál, vagy az első kaland idején a mesélőre bízhatod. Kalandban csak mesélő által mozgatható. Harci helyzetbe nem bevonható. (Játék alkalmanként 1x a JK-t a mentor, vagy az általa tanítottak kihúzzák a csávából. Ennek megítélése a KM dolga.)</p>
Szívós	2. és 4. szint	<p>Jobban bírod másoknál a gyűródést.  <b>2.szint:</b> plusz 2 ÉPt kapsz.  <b>4.szint:</b> plusz 4 ÉPt kapsz.</p>
Angyali kisugárzás	3.szint	<p>Nem feltételeznének rólad semmi rosszat. Nagyon könnyen könnyedén nyered el az emberek bizalmát. Előtted biztosan nem csapja be a molnár az ajtaját, ha fedélre szorulsz egy hideg éjszakán. (Karizma próbadobáshoz szépsége, vagy kisugárzása miatt +3 bónusz járul, abban az esetben, ha angyali kisugárzása nem kifejezetten hátrány. Egyéb esetben a bónusz nem jár.)</p>
Erkölcsei kódex	1-3. szint	<p>Van egy kódex, amit követsz, ami neked menedéket, erőt és tartást ad. Lehet, hogy csak betartod a kódexed szabályait, de lehetsz egyenesen fanatikus is. (Ha akaraterő vagy kitartás mentődobásra kerül sor, abban a helyzetben, ha a JK a „jó ügy érdekében” cselekszik +1-3 járul a vonatkozó mentődobáshoz)</p>
Igaz hívő	1-3. szint	<p>Van vallásod, és te abban igazán, mélyen hiszel, és ezt hangoztatod is. Lehet, hogy csak hívő vagy, de az is lehet, hogy fanatikusan véded vagy terjeszted is a hited. (Játékalkalmanként 1x a karaktert, ha vallása erkölcsi iránytűjének megfelelően cselekszik, istene pártfogásába veszi, 1 kockadobásához 1/2/3-at adhat hozzá.)</p>
Jó származás	1-6. szint	<p>A karaktered valahonnan jön, és ez neki segít a megélhetésében, érvényesülésben.</p> <p><b>Városi polgár (2 pont):</b> van egy háza a városban, értesz egy mesterséghez, ez pedig elég alap, hogy ne halj éhen az első télen. (jövedelem évente és induláskor +1d6/2 arany)</p> <p><b>Szabad jogállású (2 pont):</b> olyan szervius vagy, aki közvetlen a király alá tartozik, másnak nem adóz, nem beszámoltatható, de köteles a hadakozásra, ha a király hívja. (jövedelem évente és induláskor +1d6/2 arany)</p> <p><b>Bocskoros vagy kardnemes (2 pont):</b> nemesnek épp nemes vagy, ezt mindenkinek tisztelnie kell. Igaz, ettől még lehet, hogy éhen halsz... (jövedelem évente és induláskor +1d6/2 arany)</p> <p><b>Kóbor lovag (2 pont):</b> lovagi esküd köt, de járod az országot, és annak adod, aki épp fizet érte. (jövedelem évente és induláskor +1d6/2 arany)</p> <p><b>Kisnemes (3 pont):</b> Van egy kis birtokod, legfeljebb egy kis falvacskád, meg kutyabőröd. Arra jó, hogy ne halj éhen a télen. (jövedelem évente és induláskor +1d6 arany)</p>

**Középnemes (4 pont):** Legalább 3 falvad azért van, vagy nagyobb területed, néhány kisnemes tartozik alá. A jövedelmed már biztonságérzetet ad. (jövedelem évente és induláskor +2d6 arany)

**Főnemes (5 pont):** gróf vagy, több középnemes a familiárisod, van befolyásod a politikára, esetleg beosztásod az udvarban. (jövedelem évente és induláskor +2d10 arany)

**Zászlósúr (6 pont):** báró vagy, a leghatalmasabbak között ülsz, és akár a király döntéseire is lehet befolyásod. (jövedelem évente és induláskor +2d20 arany)

<sup>1)</sup> csak a jelzett szinteken vehetőek fel a hátrányok

<sup>2)</sup> csak a jelzett szinteken vehetőek fel az előnyök

## Karakterfejlődés:

A karakterek első szinten kezdenek. A szintfejlődésnél már nincs maximalizált érték.

Minden kalandért 1-8 Tapasztalati Pontot kaphatnak. Hogy ki hány pontot kap, azt a Mesélő dönti el a kaland nehézsége és a játékos aktivitás szerint. 1 TP mindenképp jár azért, ha a kalandot a játékos elkezd, és legalább a negyedéig jelen van aktívan. Egy könnyű kalandért 3 TP jár, egy közepes nehézségű kalandért 4-5 TP, egy nehéz kalandért, amelyben a karakter meg is halhat, 6-8 TP járhat. Ez függ a karakterek aktivitásától, egyes karakterek veszteségének mértékétől, a karakter kijátszásától, a teljesítés mértékétől és mikéntjétől.

A karaktereket aszerint soroljuk szintekbe, hogy hány TP-vel rendelkeznek.

- |                    |                     |
|--------------------|---------------------|
| 1. szint: 1-4 TP   | 6. szint: 45-64 TP  |
| 2. szint: 5-9 TP   | 7. szint: 65-79 TP  |
| 3. szint: 10-19 TP | 8. szint: 80-94 TP  |
| 4. szint: 20-29 TP | 9. szint: 95-114 TP |
| 5. szint: 30-44 TP | 10. szint: 115- TP  |

**A karakterek minden negyedik szinten megnövelhetik egyel valamelyik fő tulajdonságuk alapértékét illetve felvehetnek egy osztályuknak megfelelő képzettséget, vagy fegyverjártasságot.**

A karakterek a játék folyamán előnyeiket, hátrányaikat változtathatják, ám ez mindig hosszas folyamat, illetve kijátszás eredménye kell legyen, nem tapasztalati ponttól függ.



## Felszerelés

### Fegyverek

Közelharc fegyverek	Sebzés	Kritikus	Dobótáv (m)	Fegyver típus
<b>Kétkezes fegyverek (az erőbónusz kétszerese a sebzéshez adódik)</b>				
Alabárd és más szálfegyverek (1, 5)	1d10	*3	-	2KSZ
Csatabárd, kétkezes	1d12	*3	-	2KV
Khopesh (2)	1d8	*2	-	2KV
Handzsár	2d4	18-20/*2	-	2KV
Kalapács, harci kétkezes (5)	1d10	*3	-	2KZ
Pallos (5)	2d6	19-20/*2	-	2KV
Pika (1)	1d10	*3	-	2KSZ
<b>Egykezes fegyverek</b>				
Bot	1d6	*2	-	1KZ
Buzogány és láncos buzogány	1d8	*2	-	1KZ
Csatabárd	1d8	*3	5'	1KV
Csákány	1d6	*4	-	1KZ
Kalapács, harci	1d8	*3	-	1KZ
Kard, fattyú (2)	1d10	19-20/*2	-	1KV/2KV
Kard, rövid	1d6	19-20/*2	-	1KV
Kard, hosszú	1d8	19-20/*2	-	1KV
Lándzsa (1,2)	1d8	*2	10'	1KSZ
Kopja (6,1)	1d10	18-20*3	10'	1KSZ
Kés	1d4	*2	-	1KV
Szablya	1d6	18-20/*2	-	1KV
Tőr kard	1d6	18-20*2	-	1KV
Tőr	1d6	*2	5'	1KV
Ostor (5)	1d4	*2	-	1KZ
<b>Fegyvertelen harc</b>				
Birkózás (3,5)	1d6	-	-	P
Ököl (3)	1d4	*2	-	P

1 Rohamozó ellenfelek ellen bekészítve kétszeres sebzésű

2 Váltható két, vagy egy kezesre

3 Csak kábító sebzést okoz

5 Harci manőverekhez +2-t ad

6 Csak lóhátról használható

2KSZ - kétkezes közelharc szűrő fegyver

2KV - kétkezes közelharc vágó fegyver

2KZ - kétkezes közelharc zúzó fegyver

1KSZ - egykezes közelharc szűrő fegyver

1KV - egykezes közelharc vágó fegyver

1KZ - egykezes közelharc zúzó fegyver

P – pusztakezes technikák

Lőfegyverek	Sebzés	Kritikus	Lőtáv (m)	Fegyver típusa
Dobódárda (1)	1d6+	*2	15'	TK
Dobótőr	1d4+	19-20*2	10'	TK
Íj, rövid	1d6+	*3	30'	TI
Íj, hosszú	1d8+	*3	50'	TI
Íj, visszacsapó (4)	1d10+	*3	70'	TN
Íj, elf (5)	1d12+	*4	110	TI
Parittyá	1d4+	*2	20'	TK
Számszeríj, könnyű	1d8+	19-20/*2	40'	TI
Számszeríj, nehéz (1/2)	1d10+	19-20/*3	60'	TN
Arekbúz (1/3) (T)	1d20+	19-20/*3	50'	TN

TK – Távolsági könnyű

TI – Távolsági íj

TN – Távolsági nehéz

(T) a pajzsok és vérték VO-ja nem számít bele a célpont VO-jába, viszont d20-on 6-ig balsikernek számít a dobás, ebben az esetben a fegyver besült, újra kell tölteni. 1-es balsiker esetén a fegyver felrobban: 2m sugarú körben a repeszek d6-ot sebeznek, a fegyver végleg használhatatlanná válik.

4 Beszámít az erő bónusza a sebzésbe

Képzetlen fegyverhasználat és improvizált fegyverhasználat: -4 jár a támadódobásra

(1/2) (1/3) Az újratöltés miatt a lövéstől számított második, vagy harmadik körben használható újra

Dobó/Lőtáv: 10'-ként -2 támadás jár a távolságon túli támadásdobásra (pl. tőr 30' távolságra: -4)

(5) értékei csakis elf kezekben értendők, avatatlan kézben hosszúíjnak minősül

(+) „Íjász szabály”: távolsági fegyverek esetén, ha a sebzés dobásakor a kocka maximális értéket mutat, a sebzés újra dobható és összeadódik. A dobás mindannyiszor ismételendő, amíg a kockán a játékos maximális számot gurít.

**Kritikus sebzés:** minden fegyver rendelkezik egy kritikus értékkel, ami általában a 20, de egyes fegyvereknél 19-20 (pl. hosszúkard) vagy 18-20 (pl. szablya) is lehet. Ha egy támadásdobás (csak a dobás, amiben nincs benne módosító!!!) értéke bele esik a kritikus tartományba, akkor a támadó újra dobhat. Ha az újabb dobás is eltalálta az ellenfél VO-ját, akkor a sebzés megduplázódik, illetve bizonyos fegyverek esetén megháromszorozódik.

Az 1-es gurítás automatikus balsiker: harci helyzetben „negatív” kritikus dobásnak számít, ha a következő dobás sem eredményez találatot, önsebzés, baráti tűz az eredmény.

Védelem:

Könnyű		Nehéz	
Gambezón	+1 VO	Teljes lemezvért	+8 VO
Bőrvért	+2 VO	<b>Pajzs</b>	
Láncing	+3 VO	Kis pajzs (háritótőr, karvas)	+1 VO
Közepes			
Pikkelyvért	+4 VO	Közepes pajzs	+2 VO
Mellvért	+5 VO	Pavéze (csak fedezéknek használható!)	+3 VO

Könnyű páncélok: maximum +3-as Ügyességbónuszod lehet benne

Közepes páncélok: maximum +2-es Ügyességbónuszt engedélyeznek, képzettséglevonás -2,

Nehéz páncélok: maximum +1-es Ügyességbónuszt engedélyez, képzettséglevonás -4

A levonás minden olyan képzettséget érint, amihez kézügyesség vagy mozgékonyág szükséges, illetve amit egy páncéling megnehezítene. Pl. Zárnyítás, Rejtőzés, Úszás, stb.

**FELSZERELÉS, VAGYON:** Az induló karakterek -ha csak különösen előnyös származással nem bírnak- d6+1 ezüst indulóvagyonnal bírnak. Alapvető felszerelésük a mindennapi élethez, ill. mesterségük ellátásához szükséges, egy hátizsákban elhordható felszereléseket tartalmazza, emellett 2 napi tartós ételmet és 1 fegyvert. Ha a kaland indulásakor ezeken felül speciális eszközigényük van, azok beszerzési árát/lehetőségét a KM határozza meg. (A Téli Kastélyban az alapvető felszerelések beszerzése a józan belátás határain belül és a KM-mel egyeztetve nem okoz problémát, emellett ingyen van 😊) Az aktuális (karakternél hordott, ingóságban kifejezhető vagyon -érme, drágakő, egzotikus/értékes tárgyak, házasállat) vagyon, a karakterlapon feltüntetendő!

## Harc

**1, Meglepetés:** Az orvgyilkosok kedvelt támadási formája. A lényege, hogy a megtámadott személy nem számít a támadásra, így VO-jában az ügyesség bónusz nincs benne. Ezt egy harc kezdeményezésénél csak egyszer lehet kijátszani!

**2, Kezdeményezés:** Minden résztvevő a harc elején kidobja, mikor jön a körben.

Dobás: d20+Ügyesség bónusz

Halasztás: a karakter önkéntesen lemondhat magasabb kezdeményezéséről és dönthet úgy, hogy a kör végén jön.

Fókuszálás: ha a karakter egy teljes kört tölt azzal, hogy felkészül a következő körére, akkor attól kezdve elsőként cselekedhet.

Bekészített cselekvés: tulajdonképpen feltételes cselekvés. Ha a karakter által bejelentett feltétel teljesül (például a megkötözött tús megmozdul), akkor azonnal cselekedhet, ha ezt a körben még nem tette volna meg.

### 3, Cselekvés:

Mozgás: az észszerűség keretein belül, egy RT körben egy ember átlag 5 m-t tud megtenni, egy harci kör valós időben 3-5 másodpercet vesz igénybe.

Támadás: d20 + Szint támadás + Erő bónusz vs. az ellenfél VO-ja

Célzás: d20 + Szint támadás + Ügy bónusz vs. az ellenfél VO-ja

Sebzés: Erő bónusz + a fegyver módosítója (távolsági fegyvernél az erő bónusz nem számít)

1-es gurítás automatikus balsiker

20-as gurítás automatikus siker

**4, Azonnali („instant”) halál:** ha a kritikus ütés utáni dobás 20-as, az ellenfél azonnal meghal!

**5, Kábító sebzés:** a karakter dönthet úgy is, hogy ellenfele élve kell neki. Ekkor minden támadásra -4 levonás jár, ha a használt fegyver nem kimondottan alkalmas erre a célra (mint például a kard). A kábító sebzés nem halálos, és egy bizonyos idő után (általában pár óra) elmúlik.

**6, Képzetlen fegyverhasználat:** ha a karakter nem képzett egy adott fegyver használatában, vagy improvizált fegyvereket (székláb, kődarab, stb.) alkalmaz, -4 levonást kap támadásaira.

**7, Egyéb harci manőver (másnéven „+5-ös [+10-es] manőver”):** ebbe a kategóriába tartoznak az olyan cselekedetek, mint a lefegyverzés, a másik fegyverének eltörése, a fegyverrel való visszaszorítás, stb. Ekkor ellentétes támadásdobást kell dobni (ez a két fél harci tudását szimulálja), és ha az egyik meggyőzően nagy mértékben (általában 5, nehezebb manőverekre 10 ponttal) meghaladja a másikat, akkor a cselekedet sikerült... vagy balsiker esetén éppen ellenkezőleg, az ellenfél kihasználta a gyengeséget és átment ellentámadásba. Ha nem haladja meg az 5-ös különbséget a két dobás, a kimenetel döntetlen.

**8, Menekülés és üldözés:** a menekülés veszélye az, hogy a menekülés első körében minden üldöző szabadon támadhat a hozzá legközelebbi ellenfélre, ha ezt valami meg nem akadályozza illetve még nem cselekedett a körben.

Az üldözést általában csoportos vagy egyéni kezdeményezéscsoportokkal lehet lejátszani, például úgy, hogy egymás után két sikeres kezdeményezés szükséges az üldözők lerázásához, ellenben minden esetben, amikor az utóbbiaké a magasabb érték, az első sorban állók támadhatnak a leglassabb vagy legmegterheltebb menekülőre, esetleg megpróbálhatják a menekülőket elkapni.

**9, Mágiahasználat:** egy körben minden esetben legfeljebb egy varázslatot lehet elmondani, függetlenül a kör hosszától, a varázslat szintjétől, vagy bármi mástól. Amennyiben a varázshasználat megzavarja a varázslat elmondásában (például cselekvése előtt megsebzik a körben), akkor Koncentráció képzettség próbát kell dobnia. Ennek nehézsége az általános nehézségeknek megfelelő.

**10, Egyéb cselekedet:** az egyéb cselekedetek közé tartozik bármi, ami egy kör alatt csatában elvégezhető. Például elővenni, és meginni egy gyógyító italt, nekirontani egy bezárt ajtónak, vagy bekötözni egy vérző és eszméletlen szövetségest.

**11, Roham:** a rohamozó támadó dobásához az előre bejelentett roham során +2 járul, ugyanakkor védekezéséhez az adott körben -2. Szálfegyverek esetén a sebzéshez +1, lovasroham esetén bármilyen fegyver sebzéséhez további +2 adódik. A roham végrehajtásához az ellenfelet legalább 5m távolság kell, hogy elválassa. A körben a kezdeményezés automatikusan a rohamozóé.

**12, Visszavonulás:** ha még nem cselekedtél a körben, dönthetsz úgy, hogy visszavonulsz, ebben az esetben az ellenfélnek van még egy támadása rád. Ha túlélted, el tudsz szakadni a harctól.

**13, Fedezék és rejtettség:** a fedezék fizikai akadály (elsősorban lőfegyverek ellen), míg a rejtettség annak fokmérője, hogy valamilyen anyagtalán forrás mennyire takarja el a karaktert. Ezek általában növelik a védett fél VO-ját. A teljes sötétség +4-et ad, a kisebb fedezékek többnyire +2-t, a nagyon jók (pl. lőrés íjászok ellen) +6-ot, néha +8-at.

**14, Mészárlás (harc nagy számú ellenfél ellen):** bizonyos esetekben a karakterek hozzájuk képest gyenge, azonos típusú teremtmények hordáival kerülnek szembe. Ha a mesélő ezt célszerűnek találja, alkalmazhatja az alábbi irányelvet: amennyiben egy sikeres támadódobás megöli a kiszemelt célpontot, a fennmaradó sebzést a következő ellenfél szenved el.

**15, HALÁL:** a játékos karakterek 0 EP-re kerülve nem halnak meg azonnal, ilyenkor eszméletüket veszítik. Ha sebeiket 2 körön belül ellátják (gyógyítás képzettség alkalmazása/gyógyító varázslat), életben maradnak, nem véreznek el stb. A halál technikailag -5 EP elszenvedésekor következik be, ez esetben azonban már nincsen visszaút.

## Mágia

A varázstudó mágiapontjainak alapja:

Mágus: Karakter szintje + Intelligencia bónusz + MP bónusz + 10

Vajákos / Klerikus: Karakter szintje + Bölcsesség bónusz + MP bónusz + 7

Harcos/Szerencsevadász (Vaják/Klerikus varázslatokhoz): Karakter szintje + Bölcsesség bónusz + MP bónusz (**maximum 3 alacsony és 1 átlagos szintű varázslatot sajátíthat el, attól tovább nem fejlesztheti varázstudását**)

A varázshasználó a saját mágiaágában annyi és olyan varázslatot képes elmondani, amennyit és amelyet a mágiapontjai engednek (lefelé kerekítve)

<i>Varázslatok felvétele</i>		
<i>Mágiapont</i>	<i>Varázslatok száma</i>	<i>Eloszlása</i>
4	2	2 alacsony szintű
5	4	3 alacsony szintű 1 átlagos szintű
6	6	4 alacsony szintű 2 átlagos szintű
7	8	4 alacsony szintű 4 átlagos szintű
9	10	4 alacsony szintű 6 átlagos szintű
12	12	4 alacsony szintű 8 átlagos szintű
15	14	4 alacsony szintű 10 átlagos szintű
17	16	4 alacsony szintű 10 átlagos szintű 2 magas szintű
20	18	4 alacsony szintű 10 átlagos szintű 4 magas szintű
23	20	4 alacsony szintű 10 átlagos szintű 6 magas szintű
25 -	22	4 alacsony szintű 10 átlagos szintű 8 magas szintű

**Varázshasználó csak az a karakter lehet, akinek képzettségei között szerepel a Varázshasználat!**

A varázslatokat lásd a Grimoireban részletesen!

## Mágiaágak és főbb jellemzőik:

### A Klerikus:

Ide tartozik minden olyan karakter, aki az Egyisten, Megtestesült Isten, vagy az Igazisten **papja**. Annak függvényében, hogy mi a karakter profilja, lehet pap, szerzetes, paplovag, inkvizítor, boszorkányvadász is, s ez főleg abban mutatkozik meg, mennyire elsődleges, és mennyire másodlagos számára a mágia használata. Míg egy tisztán pap karakter elsősorban a bölcsességét fogja fejleszteni, addig egy lovagnak inkább a harc a fő profilja, és a mágiahasználat másodlagos.

**A varázshasználó klerikus minden esetben hiszi és vallja, hogy az éter forrása az istensége**, mely kiválasztotta és megerősítette őt hitében, hogy képes legyen a mágiát formálni, és ezért cserébe áldozatot vár. **Amikor tehát a klerikus kifogy a Mágiapontjaiból, akkor könyörgéssel és dicsőítő imával képes azt visszatölteni**, emellett pedig nem árt minden létező alkalmat megragadnia, hogy istenének áldozzon. Az áldozat mibenléte általában a vallás jellegzetességéből fakad.

A varázshasználó klerikusok mindegyike hord magánál **szent szimbólumot (Naplándzsa, Vérkehely, Aasim-csillag), amely az ő szent jelképére van formázva**.

A klerikusok jellemzően istenük természetéből fakadó bűbájokat használnak, melyek lehetnek ártalmasak és segítők, semlegesek és kaotikusak is. A legnagyobb egyházak Terra Antiquán:

**1, Az Egyisten hite:** Jellemzően fény alapú vallás, amelynek egységes célja mások megsegítése, áldása és gyógyítása. Másodlagos, de fontos célja a hit terjesztése és a sötétség elleni harc. Mágiájában fontos szerepet kap a fény. Központja Zarra városa.

**2, A Szent Vér kultusza:** Jellemzőes kiteljesedés, kiemelkedés önmegváltás célú vallás, amelynek egységes célja a tudat felszabadítása és az egyéni érvényesülés akár erőszakos formában is. Mágiájában fontos szerepet kap a vér. Központja Caderosso városa.

**3, Az Igazisten vallása:** Jellemzően térítő vallás, minek célja az eltévelyedettek, megtévesztettek, bálványimádók bűneinek tisztára mosása és az embernem egyesítése az igaz tanok szellemében. Központja Saha emírségei, emellett imámjai és dervisei a Kánságban vannak jelen

Abban az esetben, ha istene nem elégedett papja cselekedeteivel, vagy a pap a vallása kódexe ellen többször és súlyosan vét, az isten megvonhatja tőle kegyét egy időre. Az istenséget megtagadó paptól örökre.

### **A Vajákos:**

A vajákosok azok a karakterek, akik sem a vallási rend, sem a magasegyetek padjait nem koptatták, hanem egy **ösztönösebb, hagyományokon alapuló mágiát alkalmaznak**. Annak függvényében, hogy mi a karakter profilja, lehet boszorkány, boszorkánymester, druida, sámán, és mágiájuk alapja a szóbeli hagyomány.

A vajákosok a fentiek fényében nagyon eltérő mágiákat képesek alkalmazni, bár az sem kizárt, hogy alkalmanként hatnak egymásra, és tudásuk keveredik.

A különböző vajákos hagyományok képviselői jórészt meditációval, mantrákkal, esetleg elméjüket a rejtett világok felé megnyitó főzetekkel nyerik vissza varázshatalmukat.



## **A Mágus:**

A mágusok azok az emberek, elfek vagy félelfek, akik a **Magasegyetemeken sajátítják el az éter használatának alapjait**. Ez a fajta mágiahasználat nagyobb szabadságot ad a mágusoknak, hisz nem kötődnek a magasabb entitások akaratához, viszont **sokéves és költséges tanulás** árán sajátítják el az éter engedelmességre bírását. Annak függvényében, hogy mi a karakter profilja, lehet varázsló vagy csatamágus is. A varázslók elsősorban mentális képességeiket erősítik, és főleg a mágiára támaszkodnak, míg a csatamágusok esetleg előtérbe helyezik harci képességeiket, és a mágiát csak kisebb mértékben tanulmányozzák.

A mágusok tudás és megfigyelés alapján, saját akaraterejük szerint képesek a mágiát hajlítani. Éveket fordítanak arra tanulmányaik folyamán, hogy az elmélyülés képességét tökéletesítsék, s ez a **meditatív állapot az, amiben képesek Mágiapontjaikat feltölteni**.

A mágusok maguknál tartják varázskönyveiket, grimoire-jaikat, amiben varázslataik leírása található. Elméjük kiürítésével, elmélkedéssel és ezek varázslatok tanulmányozásával nyerik vissza varázshatalmukat.

**Mágus csak az lehet, akinek Intelligencia értéke nem negatív módosítót ad!** Az a mágus, akinek játék folyamán ez az értéke negatívba fordul (mondjuk átok miatt) nem képes használni a mágiáját, amíg ezt nem orvosolja.

## A varázslás:

**A varázslás alapja az éter** vagy aether, amely mindenhol megtalálható a világon, és amelyet a varázshasználó képes akarata szerint hajlítani és alkalmazni. Az éter eredője viszont lehet a föld, az elemek, a világegyetem, a síkok, vagy az isteni hatalom is. Hogy ki hogyan képes kihasználni, attól függ, hogy mely mágiahasználó csoport tagja.

A varázsláshoz viszonylagos mozgási szabadság kell, kivéve, ha a varázslat csak szóbeli komponenseket igényel. Egyes varázslatok csak értékes anyagi komponensek felhasználásával mondhatók el.

Ha a varázshasználót megsebzik, vagy maga a környezet teszi nehezzé a cselekedetet (például, ha egy vágató lóról varázsol valaki), akkor **Koncentráció képzettség próbát** kell dobnia, ellenkező esetben a varázslat nem jön létre. A Koncentráció célszáma az átlagos célszám (12).

A varázshasználók más és más technikával **töltik vissza erejüket**, de mindre igaz, hogy alapesetben pihenéssel, meditációval képesek visszanyerni mágiapontjaikat. Ehhez alapesetben **egy éjszakányi idő kell, de legalább 6 óra nyugodt pihenés**. Technikailag a vajákos vagy varázsló, aki elhasználta MP-jait, általában másnapra nyeri őket vissza.

**Mágiaellenállása** elsősorban mágikus teremtményeknek (pl. démonoknak vagy vámpíroknak) van. A mágiaellenállás egy számbeli érték (pl. 12). Ha a teremtményt közvetlenül éri egy varázslat, akkor a varázshasználónak át kell törni a varázslatellenállást: a dobás értéke  $1d20 + \text{Varázshasználó szintje} + \text{Varázslat MP értéke}$ . A kapott értéknek meg kell haladnia az ellenállás mértékét.

**Mágikus érzékenysége** szintén elsősorban mágikus teremtményeknek van. Ilyenkor a teremtmény dob a  $1d20$  kockával  $12 + \text{Varázslat MP értéke}$  ellen. Amennyiben a teremtmény nem dobja meg célszámot, a mágiatípus, amire érzékeny, kétszeresen hat rá.

**Egy varázsigét** még elmondás közben vagy hatóideje alatt **semlegesít** a vele azonos vagy magasabb szintű, ellentétes hatású varázslat, vagy egy ellene elmondott azonos varázslat. Elképzelhető, hogy bizonyos varázslatok egyéb módon módosítják egymás hatását: az ilyen szituációkról a mesélő dönt.

**Mágikus ellenpróba:** adott esetben szükség lehet két ellentétes célú varázslat alkalmazása esetén annak eldöntése, hogy melyik érvényesül (pl: Jellemrejtés – Igazlátás) ilyen esetekről a KM határoz, ekkor a két fél egymás ellenében  $d20 + \text{Böl (vajákos, pap)} / \text{Int (mágus)} + \text{szint}$  próbát tesz. A nagyobb dobás hatása érvényesül.

## Grimoire:

Míg a vajákosok kizárólag a Profán mágiából választhatnak 1 (vagy, új képzettségként több) mágiaágot, aminek a varázslataiból válogathatnak, a varázslók számára a magasmágia minden iskolája nyitva áll. Ha ezen kívül valamely varázshasználó osztály újabb mágiaágból szeretne tanulni (vajákos a választott+ másik mágiaág / varázsló a magas mágia iskoláin kívül valamely profán mágiaág) úgy a varázshasználat képzettséget kell felvennie mágiaáganként.

Arkánmágiát kizárólag a megfelelő vallás felszentelt papjai használhatnak. Az Egyhitű papok és az Igazisten imámjai kizárólag az Ars Sacra hatalmával bírhatnak, minden más mágia számukra tiltott. A Vérhitűek a Sanguinizmuson kívül bármilyen Profán mágiaágot tanulhatnak, ha felveszik új varázshasználati képzettségként. Amelyik pap megpróbálkozik a másik vallás hatalmát kifürkészni és elsajátítani, azon nyomban elveszíti minden szakrális hatalmát, és soha többé nem válik kegyeltté egyik egyházban sem.

Aki nem tartozik semmilyen varázshasználó osztályba, de felvette a varázshasználat képzettséget, az csak a Profán mágiából választhat, kizárólag egy mágiaágot (tehát nem veheti fel többször a varázshasználat képzettséget).

**(feketemágiának számít: Boszorkányság, Nekromancia, Átkok és rontások, Goetika)**

### Arkánmágia:

- Sanguinizmus
- Ars Sacra / Altaqwaa (az Igazisten imámjai így nevezik)

### Magas mágia:

- Defenziók
- Bájolások
- Detekciók
- Elementarizmus
- Asztralizmus
- Transzformációk
- **Nekromancia**

### Profán mágia:

- **Boszorkányság**
- Illúziók
- Dalmágia
- **Átkok és rontások**
- **Goetica**
- Természeti mágia

## Arkán mágia:

### Ars Sacra:

Alacsony szintű imák

Áldás	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	1 MP	szint*1személy	egyszeri	-
A megáldott személy egy kiválasztott próbájához, vagy mentődobásához +1-et adhat. Az áldással a pap szenteltvizet, vagy egyéb tárgyat is készíthet, ami így nem romlik meg/rozsdásodik el stb. Az áldott tárgy 1:6 eséllyel véd az alacsony szintű átkok ellen, az ilyen módon megáldott fegyver sebzéséhez élőholtak ellenében +1 járul.				

Betegség gyógyítása	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	2 MP	-	-	-
A varázslat semlegesíti a legtöbb betegséget, bár az általuk okozott kárt nem állítja helyre.				

Csendvarázs	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	2 MP	15m sugarú kör	szint*2 kör	-
Az elvarázsolt területen minden hang megszűnik a varázslat időtartamára.				

Élelem és víz megtisztítása	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	1 MP	-	-	-
A varázslat tisztává és fogyaszthatóvá tesz szintenként egy főre elegendő ételmezt és vizet.				

Fény	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	1 MP	-	szint*1 óra	-
Fáklyának megfelelő fényt ad a hatóideig, vagy amíg a varázshasználó egy szóval ki nem oltja. A fény lehet egy mozgó gömb, de mondható helyre, tárgyra és személyre is.				

Félelem	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	2 MP	szint*lény	szint*kör	-
A félelemmel sújtott szentségtelen teremtmények azonnal elmenekülnek a pap színe elől. Akaraterő próba tehető ellene.				

Gonosz érezékelése	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	1 MP	-	szint*kör	-
Érzékeli a gonosz (megfordított varázslat esetén jó) lényeket, tárgyakat és mágiát. Mindez csak tudatosan gonosz dolgokra (pl élőhalottak) vonatkozik, tehát egy mérgezett tört a varázslat nem fog fölfedezni!				

Kisebb sebek gyógyítása	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	2 MP	-	szint*kör	szint*1d6 + 1
A varázslat 1d6+1/szint EP-t gyógyít a célponton. Érintéssel aktiválódik.				

Átkok érezékelése	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	1 MP	-	-	-
A varázslattal érzékelhető, hogy egy személyt, tárgyat, területet megátkoztak. A pap képes meghatározni az átok mibenlétét is.				

Megbabonázás	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	2 MP	hallótáv	max. 1 óra	-
A pap szónoklata megbabonázza a tömeget. Amíg beszél, addig hallgatói figyelmesen hallgatják és nem mozognak vagy támadnak, hacsak meg nem támadják őket (ekkor a hatás megtörik). Csak olyanokra hat, akik a szónoklatot megértik. Max 1 óra hosszú, Akaraterő mentő tehető ellene				

Méreg érezékelése	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	1 MP	5 m <sup>2</sup>	-	-
Érzékeli, hogy egy tárgy, lény vagy terület mérgező-e. Hatásos egy tárgyra, lényre vagy 5*5 m-es területre.				

Nyelvek beszélése	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	1 MP	-	szint*2 kör	-
A varázshasználó a varázslat segítségével megéri a környezetében beszélt nyelveket, vagy az általa olvasott idegen nyelven írott szöveget. Holt/ inhumán nyelvekre is érvényes, mágikus jelek olvasásával nem egyenlő! 2 kör/ szint ideig hat.				

Átlagos szintű imák:

Gonosztól védő kör	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	3 MP	10 m	szint*2 kör	-
A védelmező kör +2 VO-t ad gonosz lények támadásai és +2 mentődobást a gonosz lények varázslatai ellen. A varázslat megakadályozza a természetfeletti gonosz vagy megidézett lények – démonok, légius szolgák, elementálok, ifritek, stb. támadásait is, amíg a védelmezett lény maga nem támad ellenük és a körön belül tartózkodik. Anyagi komponense egy adag szenteltvíz.				

Veszély érzékelése	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	2 MP	-	szint*1 perc	-
A pap tisztában lesz azzal, ha veszély fenyegeti. A fenyegetés irányát hozzávetőlegesen képes megállapítani, azonban annak mibenlétét nem.				

Élőholtak elűzése	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	4 MP	szint*10 m	szint*kör	-
A varázslattal a pap szintjénél alacsonyabb és a vele azonos szintű élőholtak elmenekülnek a pap színe elől, ha az felmutatja szent szimbólumát és rájuk parancsol. Az élőholtak a hatóidő lejártáig nem közelíthetnek a hatótávnál közelebb a paphoz.				

Fanatizálás	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	3 MP	szint*személy	szint*2 kör	-
A pap szövetségeseit földöntúli bátorság tölti el, Tám értékük +2-vel növekszik, mentődobásaikra +1-et kapnak. Csakis a pappal azonos vallású szövetségesekre van hatással. Az NJK szövetségesek morálját a varázslat megnöveli, azok a végsőkig harcolnak, nem futnak meg a veszélyben.				

Igazlátás	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	3 MP	szint*10 m	szint* kör	-
Amikor a varázshasználó a varázslatot használja, minden a maga igaz valójában tűnik föl előtte. A varázslat fölfedi a titkosajtókat, az illúziókat, az álcázást és a mágikus rejtőzködést, beleértve az éteriességet, a polimorfizmust, stb. Érzékelhetők a gonosz és jó aurák is, beleértve relatív erősségüket.				

Ördögűzés I.	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	3 MP	-	-	-
A varázslat megszünteti egy személy vagy tárgy megszállását, legyen az démoni, mágikus, átok általi vagy egyéb eredetű. A varázslat sikerének esélye 1 és 100% közötti (1d100 kockával kell dobni, 100-as küszöbszámra. A dobások értéke összeadódik. Egyszerre több pap is végezheti), és 2 körönként lehet rá dobni. Minden új dobás a varázslat megismétlésének minősül, tehát csak a szükséges manapont megléte esetén lehetséges! Maximum 5. szintű lény vagy átok által okozott megszállottság megtörésére alkalmas. Komponensei: szentelt víz, ima, szent jelképek.				

Átkok eltávolítása	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	4 MP	-	-	-
A varázslattal eltávolítható egy személyre, tárgyra vagy helyre helyezett átok, bár egyes átkokra ez a varázslat sem hat. Az átkozott varázstárgyak erejét nem szünteti meg, de amíg hat, addig ezek nem hatásosak és biztonságosan eltávolíthatók. Az átok levételének módja megegyezik a Mágia megszüntetése varázslatával.				

Méreg lassítása	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	2 MP	-	szint*2kör	-
A varázslat olyannyira lelassítja a mérgek működését, hogy időtartama alatt azok egyáltalán nem hatnak. A varázslat megszűnésével a méreg újra hatni kezd.				

Parancsvarázs	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	3 MP	1 jól látható lényre	szint*kör	-
Az akaraterő mentődobását elrontó áldozat teljesíti a pap egyszavas parancsát azonnal, vagy a varázslat hatóidejére. A parancs nem buzdíthat közvetlenül gyilkosságra.				

Perzselő fény	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	3 MP	10m, 1 célpont	szint*kör	páratlan szint*1d6 vagy szint*1d8
Az égető fénysugár páratlan szintenként 1d6 EP sebzést okoz. Élőholtak ellen a sebzés szintenként 1d8 EP. Egyszerre egy célpontra hat.				

Angyali üzenet	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	4 MP	-	-	-
A pap rövid (kb. 25 szavas) elmebeli üzenetet küld egy ismert személynek. Az üzenet címzettje hason- lóképpen választ is adhat.				

Hazugság érzékelése	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	2 MP	-	szint*2 perc	-
A kiválasztott célpont felezett akaraterő mentődobásának elvétése esetén a pap felismeri, ha a hazugság hagyja el annak száját.				

Magas szintű imák:

Eggyéválás	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	6 MP	-	-	-
A varázslat elmondása 10 percig tart. Alkalmazásával a pap kapcsolatba lép istenével és szintenként egy kérdést tehet föl neki. Mivel az istenek sem mindentudók, a kérdésre nem mindig érkezik pontos válasz. Továbbá: a varázslat túl gyakori használata büntetést vonhat maga után.				

Kritikus sebek gyógyítása	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	8 MP	-	-	szint*4d8 + 1
A varázslat 4d8+1/szint EP-t gyógyít a célponton.				

	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
Szent tűz	10 MP	10m sugarú kör	-	6d8
Isteni tűzoszlop csap le a pap ellenségeire az égből. Ellene Reflex mentő tehető felezett eredménnyel.				

	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
Ördögűzés II.	12 MP	-	-	-
A varázslat megszünteti egy személy vagy tárgy megszállását, legyen az démoni, mágikus, átok általi vagy egyéb eredetű. A varázslat sikerének esélye 1 és 100% közötti (1d100 kockával kell dobni, 100-as küszöbszámra. A dobások értéke összeadódik. Egyszerre több pap is végezheti), és 2 körönként lehet rá dobni. Minden új dobás a varázslat megismétlésének minősül, tehát csak a szükséges manapont megléte esetén lehetséges! Bármilyen szintű lény vagy átok által okozott megszállottság megtörésére alkalmas. Komponensei: szentelt víz, ima, szent jelképek.				

	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
Összetartozás	4 MP	-	szint*2 kör	-
A pap a szintjével azonos számú azonos vallású személlyel összekapcsolódhat, így az összekapcsolódott személyek EP-i közössé válnak, tetszőlegesen áramoltathatának életerőt egymás között, valamint a kapott sebzéseket is tetszőlegesen oszthatják meg egymás között. A varázslat csak a pap részéről igényel folyamatos imát és koncentrációt, amennyiben őt éri támadás, koncentráció dobást kell tennie, különben a varázslatnak vége szakad.				

	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
Kárhózat intése	5 MP	-	végleges	-
A kiválasztott célpont sikertelen akaraterő mentődobása esetén a pap felvillantja előtte, milyen borzalmak várnak rá a túlvilágon. A varázslat szentéletű jámborok ellen hatástalan, illetve ha valakinek a vallása nem tiltja a brutális cselekedeteket, szintén nem rémíti a varázslat. Ha azonban az megfogja, d20 dobása után a következő maradandó hatással szembesül: 1-4: megőszül, 5-9: dadogni kezd, 10-14: keze remegni kezd, 15-19: elméje végleg elborul, 20: megtér és jámbor életet él.				

	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
Megidézés	10 MP	-	-	-
A varázslat elmondása 10 percig (harci helyzetben kb 5 kör) tart és megidéz egy, többnyire a papnál alacsonyabb szintű angyali lényt. A teremtmény egy feladatot teljesít, de cserébe fizetséget kér, minek meghatározása a KM feladata.				



## Sanguinizmus:

Alacsony szintű imák:

Véralvasztás	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	1 MP	-	-	1d4

Nyílt sebeket behegeszt, mérsékelve az elszenvedett sebzést 1d4-el, fordítva is működik, ilyenkor 1d4 plusz sebzés vonódik. Fordítva vér frissen tartásához is használatos, szintnek megfelelő óráig nem alvad meg az így kezelt vér. Szent szimbólum felmutatása és egy rövid ima elégséges hozzá.

Regélő vér	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	1 MP	-	-	-

A pap az áldozat vérért megízelve egy könnyű bölcsesség próbával jó eséllyel meghatározhatja minden külső tulajdonságát, közepessel sérüléseit, betegségeit, nehézzel belső tulajdonságait is. Ha a pap számára ismert személy vérért kóstolja, egyértelműen meghatározza kilétét próba nélkül is. A pap fohászodik hozzá.

Átlagos szintű imák:

Vér a vérhez	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	2 MP	-	szint*2 óra	-

A frissen kiontott vér vissza akar találni a testhez, miből ontatott, így az azt értő papnak megmutatja a keresett személy/állat irányát. Ima szükségeltetik hozzá.

Ébredő/Dermedő vér	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	3 MP	1 jól látható élőlényre	szint*kör	-

Dermedő vér: Az áldozat testében megsűrűsödik a vér áramlása, mozgása elnehezül. Az áldozat kitartás mentődobást tehet ellene (csz.: 12). Sikertelen mentődobás esetén a varázslat hatóidejére feleződnek az áldozat harcértékei, valamint a VO-ból levonódik az ügyesség bónusz, és a képzettség próbákat -3 módosítóval dobja. Ima szükségeltetik hozzá.

Ébredő vér: A varázslat hatására megelevenedik a véráramlás, szaporábbá válik a szívverés, emelkedik a vérnyomás. Sikeres kitartás mentődobás esetén a harcértékek megduplázódnak, valamint a VO ügyesség bónusza duplázódik, és minden képzettség próbához +3 bónusz adódik a varázslat hatóidejére. Sikertelen dobás esetén a támogatott lény egy pillanatra megszédül, érdemtelennek bizonyul az áldásra, és annak jótékony hatása nem érvényesül. Ima szükségeltetik hozzá.

Vérgyűjtés	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	3 MP	szint*2m kör	szint*2kör	1d4

A varázslat a pap közelében kiontott vért magához gyűjti, az patakokban indul meg felé egy általa meghatározott edénybe. Ez a nyílt sebekre is vonatkozik a pap körül. Ilyenkor az elszenvedett sebzés körönként levonódik, ha csak nem tettek sikeres állóképesség mentőt. Véraldozathoz használatos. A pap fohása és megszentelt tör szükséges hozzá.

Szolgáló vér	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	3 MP	liter*1m	-	-
<p>A kiontott vér megelevenedik a pap szavára, és a Megtestesült szolgálójának segítségére lesz. A kijelölt vértócsa az alvadékból kacsokat növeszt és a pap szavára helyben marasztja, földre húzza azt, akit a pap kíván. Legalább 1 liternyi emberi vér szükséges hozzá, a szolgáló vér literenként egyszerre 1d4 kacsot képes növesztetni, melyek VO-ja egyenként 13, Tám-ja +2/liter. A csápok egyetlen bevitt sebzéstől megszűnnek, de ha sikeres támadást vittek be, ha csak az áldozat nem tesz sikeres reflex mentődobást a földre rántják és lezorítják, ott védekezni képtelen (VO-jából az ügy és pajzs bónusz levonódik). Sikeres közepes erőpróbával, vagy könnyű szabaduló művészettel lehet kiszabadulni a halálos ölelésből.</p>				

Sebek okozása	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	3 MP	1 élőlény max 50m-re	-	páratlan szint*1d8
<p>A pap egyetlen intésével nyílt sebet képes fakasztani az áldozat testén. Ehhez sikeres távolsági érintő támadást kell dobni (célzás). Az okozott sebzés a pap minden páratlan szintjéért 1d8.</p>				

Magas szintű imák:

Véráldozat	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	4 MP	-	-	-
<p>Rituálé, melynek során a pap a Megtestesült áldását kéri egy vállalására, sugallatot egy feltett kérdésre, vagy jóslatomást. Minél több vért áldoz, minél becsesebbet és minél pompásabb módon, annál nagyobb becsben áll a Megtestesült előtt. Akinek a vérét feláldozták, az 2x lassabban gyógyul (2x annyi MP-be kerül a gyógyítás) Részleteit és kimenetelét a KM tiszte meghatározni.</p>				

Megtartó vér	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	4 MP	-	-	Sebzés*gyógyítás
<p>Gyógyító varázslat, a kiontott vér helyére más kiontott vérét imádkozza a pap, tehát az elszenvedett sebzésnek megfelelő mennyiségű EP vonatik mástól, hogy azt életben tartsa. A varázslat mellékhatása, hogy attól fogva a két személy közt különösen erős mentális kapocs áll fent. Megérik egymás közelségét, halálát, szenvedését, örömét még mérföldezrek távolából is. Ima szükséges hozzá.</p>				

Vérívó penge	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	6 MP	-	-	1d6
<p>A pap megáld egy kardot, mely fegyver az alap penge sebzési szabályain felül a teljes harc ideje alatt minden találattal 1d6 sebzést okoz azzal, hogy az ellenfél vérét felissza. Kizárólag olyan ember forgathat ilyen kardot, aki maga is vérhitű.</p>				

## Magas mágia:

### Bájlások:

Alacsony szintű bájlások:

Altatás	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	2 MP	szint*lény	szint*óra	-
A mágus képes elaltatni szintjének megfelelő számú teremtményt, ugyanannyi órára. Ellene Akaraterő mentődobás tehető, a varázslat megfordítható mágikus álommal sújtott, vagy eszméletlen/alvó humanoidokra.				

Félelem	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	2 MP	-	1d4 kör	-
A félelemmel sújtott célpont elmenekül 1d4 körre, ha elvétí Akaraterő mentődobását.				

Feledés	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	3 MP	max. 4 jól látható lény	szint* 1óra	-
A varázslat hatására a célpontok elfeledik a közel- múlt eseményeit (szintenként egy órára). A varázslattal nem szűnnek meg az elmére ható mágikák, de esetleges elvarázsolójuk kiléte esetleg igen! A varázslat max 4 lényre hat, ellene Akaraterő mentődobás tehető, ha 2 lényre teszik +1 a mentőjükre, ha 3 lényre +2, ha 4-re +3.				

Személyes bűbáj	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	1 MP	-	szint* 1óra	-
A vajákos nyugodt környezetben képes elérni, hogy egy kiválasztott személy kitüntesse figyelmével egy órára. Az elbájtolt személy keresi a vajákos társaságát, beszélgetni akar vele, meg akarja ismerni. Ha viszont harci helyzet alakul ki, a bűbáj megszakad. Amennyiben ez valamiben hátráltatná a célszemélyt és ezért lázadozik a kötelességtudata (pl egy ór elhagyná miatta a posztját), Akaraterő dobás tehető ellene.				

Jellemrejtés	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	1 MP	-	1 nap	-
A vajákos képes saját jellemét egy napra érzékelhetetlenné tenni, vagy azt feloldani, ezáltal mások nem tudják valós jellemét fürkészni.				

## Átlagos szintű bűbájok

Reverzió	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	4 MP	szint*2m kör	szint*kör	-

A varázshasználó megakadályozza, hogy egy kiválasztott célpont áthaladjon egy bizonyos ponton; hiába próbálkozik, egy láthatatlan mágikus erő visszatartja. Az erő nem hatásos az élettelen tárgyak ellen, de megfosztja erejüktől a mágikus lövedékeket.

Összezavarás	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	5 MP	2d4 lény	szint*kör	-

Az áldozatok a varázslat hatóideje alatt minden körben véletlenszerűen cselekednek (1d10)  
 1 Elmenekül  
 2-6 Mozdulatlanul áll  
 7-8 Megtámadja a legközelebbi lényt  
 9-10 Megtámadja a varázshasználót és társait  
 Ellene közepes Akaraterő mentődobás tehető.

## Magas szintű bűbájok

Elmetörlés	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	8 MP	1 lény	megtörésig	-

Az áldozat elméje teljesen megsemmisül és csak isteni közbeavatkozás hozhatja helyre. A test vegetál, de magatehetetlen. Kizárólag egy lényre hatásos, komponense bolond szőre. Akaraterő mentődobás tehető ellene.

Érzelem	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	7 MP	szint*2 lény	3d4*kör	-

A varázslat megváltoztatja szint\*2 ember érzelmeit. A következő érzelmek kelthetők:  
 Félelem: mint az azonos nevű varázslat, de -2 jár a mentődobásra.  
 Gyűlölet: a célpontokat eltölti az engesztelhetetlen gyűlölet, ezért +2-t kapnak a gyűlölet tárgya elleni minden dobásukra.  
 Reménytelenség: a mentődobásukat elvétők reményüket veszelve visszafordulnak céljuktól. Ebben az állapotukban minden ellenséges fenyegetésre kapitulálnak vagy elmenekülnek.  
 Düh: a düh hatására a célpontok +1 kockányi életerőt, +1 támadást és sebzést kapnak a varázslat végéig.  
 A félelem és a düh, illetve a gyűlölet és a reménytelenség egymást kioltó ellentétpárok, megfordítva semlegesíthetők a keltett érzelmek. Akaraterő mentő dobható ellene.

Tébolytánc	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	7 MP	-	1d8 kör	1d4

Az áldozat groteszk táncba kezd és körönként 1d4 Hp-t veszít amíg csak le nem jár a hatóidő, vagy életét nem veszti (a test ájulás után is tovább járja). Nehéz Akaraterő próba tehető ellene.

Delejezés	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	7 MP	-	1d8 kör	1d4

A vajákos képes egy kiszemelt áldozatát nyugodt körülmények között a befolyása alá vonni. Az áldozat nem lehet ellenséges természetű. A varázslat nyomán a vajákos egy egyszerű feladatot bízhat rá, amit a megdelejezett személy maradéktalanul el fog végezni, ám nem fogja a saját életét veszélyeztetni. A vajákosnak nincs ráhatása, pontosan miként hajtja végre ezt a feladatot a megbabonázott személy. A bűbáj folyamán egy tigrisszem amulettet kell adnia az áldozatnak, aki ezt elteszi, és amíg az amulett nála van, addig bármerre megy, hatása alatt van a bűbájnak, amíg a feladatot el nem végzi. Ellene nehéz Akaraterő mentődobás tehető.

## Detekciók:

Alacsony szintű detekciók:

Azonosítás	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	2 MP	-	-	-

Azonosítja egy kiválasztott tárgy mágikus tulajdonságait, illetve mágikus voltát. A varázslat megfordítható, azzal elleplezhető valamilyen tárgy mágikus aurája, ennek felfejtéséhez ellenpróba szükséges.

Mágia olvasása	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	1 MP	-	-	-

Mágikus szövegek olvasására alkalmas. Egyben a szövegben elrejtett védőmágiát és átkokat is aktiválja.

Átlagos szintű detekciók:

Élőholtak érzékelése	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	3 MP	szint*20m	-	-

Érzékeli az élőholt szörnyek jelenlétét a vizsgált területen.

Bűvölés érzékelése	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	3 MP	-	-	-

Érzékeli, ha a célpont természetfeletti befolyás – bűbáj, uralom, démoni megszállás, stb. alatt van, továbbá feltárja a karaktert vagy tárgyait sújtó átkokat. Az ellentétes varázslat elfedi az ilyen érzékelést, csak egy személyre hat, viszont permanens.

Gondolatok érzékelése	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	3 MP	-	szint*kör	-

A varázslat érzékeli a célszemély felszíni gondolatait (ha ilyenekkel rendelkezik). Körönként egy teremtményt képes letapogatni. Meg kell jegyezni, hogy bizonyos lényeken elméjük idegensége miatt kimondottan veszedelmes használni. 1 kör/ szintig hat, akaraterő mentő tehető ellene.

Kopogtatás	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	5 MP	-	5 perc	-

Kitár egy ajtót, rácsot vagy kaput, beleértve a mágikusan lezártak egy részét. Egyszerre csupán egy zárómechanizmust semlegesít. A hatóidő végén az ajtó újra bezárul.

Magas szintű detekciók:

Tárgy meglelése	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	6 MP	szint*30m	szint*kör	-

A Tárgy megleléseivel a varázshasználó kiválaszthat egy bizonyos típusú vagy egyedi élettelen tárgyat és amíg a varázslat hat, addig érzékeli, ha a tárgy irányába néz (feltéve ha az a hatóterületen belül van). Az ellentétes varázslat elrejt a kiválasztott tárgyat és permanens hatású.

Varázsszem	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	6 MP	kör*180m	szint*kör	-

A varázslat 1 kör/szintig tart. A Varázsszemen keresztül a varázsló távolba lát. A szem körönként 180m távolságot járhat be.

## Elementarizmus:

Alacsony szintű varázslatok

Fénygömb	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	1 MP	-	szint*1 óra	-

A mágus képes egy, a nap fényéhez hasonló, kellemesen átmelegítő gömböt idézni és eltüntetni, mely a varázsló 2m-es környezetét képes megvilágítani. A gömb maradhat egy helyben, vagy követheti megidézőjét is. A varázsló parancsszava által, vagy a hatóidő lejártával eltűnik.

Láng idézése	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	1 MP	-	1 kör	-

A mágus képes egyetlen csettintéssel apró lángot idézni a kezébe, melyről könnyedén meggyújthat bármilyen gyúlékony anyagot. A láng egyetlen körig marad meg.

Víz idézése	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	1 MP	-	-	-

A mágus képes egyetlen csettintéssel egyetlen kupányi vizet idézni.

Víz irányítása	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	2 MP	szint*5%	-	-

A varázslattal a mágus megemelheti vagy lesüllyesztheti a vizek szintjét. A vízszint a varázsló minden szintjéért 5%-kal befolyásolható.

Átlagos szintű varázslatok:

Kőből iszap	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	3 MP	szint*5m <sup>2</sup>	szint*kör	-

A varázslat iszappá változtatja a természetes követ. Ha az iszap elég mély, akkor egyes súlyosabb lények belefulladhatnak. A varázslat ellentéte kővé változtat azonos mennyiségű iszapot. 5 m<sup>2</sup>/szint területen hat szintnyi körig.

Kőfal	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	3 MP	szint*10m <sup>2</sup>	permanens	-

A varázslattal teremtett kőfal korlátlan ideig vagy mágikus megszüntetéséig létezik. A varázslattal egyéb, nem túl kidolgozott kő tereptárgyakat is lehet létesíteni – pl. hidat vagy oszlopot. Hatóideje permanens, 10 m<sup>2</sup>/szint, 2m vastag. Csak olyan területen működik, ahol rendelkezésre áll a formálni kívánt kő mennyisége.

Fagyos kúp	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	4 MP	7m	-	szint*1d4 + 1

A fagyos kúp metsző hidege szintenként 1d4+1 EP sebzést okoz. Távolság 7m, ellene reflex mentődobás tehető.

Jégpajzs	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	4 MP	-	3 kör	-

A mágus képes egy pajzsot idézni keményre fagyott jégből. A pajzs ugyanúgy működik, mint egy közepes méretű fém pajzs, de VO-ja 3. Három körig használhatja a mágus, majd szétesik.

Jégvihar	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	3 MP	10m sugarú kör	szint*kör	szint*d6

A hatóterületen változó méretű, de többnyire jókora jégdarabok esnek, melyek akár komoly sérüléseket is okozhatnak, ha fedetlenül érik a célpontokat.

Szélroham	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	3 MP	szint*10m sugarú kör	szint*kör	-

A Szélroham egy rendkívüli erejű szellőkés, ami kioltja a lángokat és föllöki az útjába eső lényeket 10m-es sugarú körben, ha nem dobnak sikeres Erőpróbát [Célszám=10+Varázsló szintje].

Lángoló gömb	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	4 MP	30m	szint*kör	1d6

A lángoló gömb 1d6 sebzést okoz minden útjába kerülőnek, ha a varázsló sikeres távolsági támadó dobást tesz. A varázsló a gömböt körönként 30m-nyit mozgathatja, de ekkor a körben nem végezhet mozgásnál megterhelőbb tevékenységet.

Parázsbogár	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	4 MP	20m	3 kör	1 EP körönként

A mágus egy kisebb raj (30 egyed) apró bogarat idéz meg apró napkövekből, melyek kitinpáncélos háta parázsként izzik. Igazából komoly sebzést nem okoznak (körönként 1 EP), de rendkívül zavaróak harc közben, az ellenfél Védeértékét -3 pont értékkel csökkentik. Gyúlékony anyagokat hamar lángra lobbantanak. Esőben is megidézhetőek, de nagyobb vízmennyiség eloltja őket, nagyobb szélroham szétfújja őket. A mágustól legfeljebb 20m távolságra távolodhatnak el. Legfeljebb 3 körig maradnak benn, aztán elhamvadnak.

Lángoló kezek	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	3 MP	6m félkör / 12m csóva	-	szint* 2EP

Lángcsóva csap ki a varázsló ujjából és szintenként 2 EP sebzést okoz az áldozatoknak. A tűz lángra lobbanthatja az éghető anyagokat is. 6m-es félkörben, vagy 12m hosszú csóvában hat, ellene reflex mentő dobás tehető.



## Magas szintű varázslatok:

Tűzgolyó	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	5 MP	20 m sugarú gömb	-	

A varázslónak kis szikra pattan ki az ujjából és a kiválasztott helyre repülve felrobban. A tüzes robbanás szintenként 1d6 EP sebzést okoz. A Tűzgolyó a hőn kívül fizikai hatással is jár, vagyis képes pl. szétvetni egy halom cserépedényt vagy bedönteni egy közepesen erős faajtót. A puhább fémeket meg is olvaszthatja. Zárt terekben alkalmazkodik azok méreteihez. Terület 20m sugarú gömb, felezett reflex mentő dobható hozzá.

Fagyos lándzsák	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	8 MP	5m sugarú kör vagy 10m egyenesen	-	

A mágus képes egy 5 m sugarú körben, vagy irányítottan egyenes vonalban 10 m szakaszon a talajból sűrűn hegyes jégcsapokat előhívni. A feltörő jégcsapok hegyesek, fém véteken szilánkokra törnek, de a lendületük akkor is felborítja az ellent. Ellene felezett reflex mentődobás tehető.

Elementál megidézése	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	10 MP	-	szint*2kör	6d8

A varázslatot 5 körig tart elmondani. Segítségével megidézhető egy megfelelő típusú, 12. szintű elementál (föld, tűz, víz vagy lég). Az elementál megidezéséhez nagy mennyiség kell az adott elemből (pl. tűzelementálhoz máglya). A lényt csak állandó koncentrációval lehet féken tartani és irányítani, ellenkező esetben megidézője ellen fordul. Addig tartózkodik ezen a síkon, amíg el nem pusztítják vagy a hatóidő le nem jár.

## Defenziók:

### Alacsony szintű varázslatok

Pajzsvarázs	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	3 MP	-	szint*2kör	-

Láthatatlan mágikus erőpajzsot emel a varázsló elé, aminek létét csak akkor fedezik föl, ha megütik (ekkor villódzó fényeket bocsát ki ahol a fegyver és a pajzs érintkezik). Teljesen elnyeli a Varázslövedékeket. A löfegyverek ellen 18-as, a közelharc fegyverek ellen 16-os VO-t biztosít ha a varázsló saját értéke nem jobb. Továbbá +1 mentődobást ad a szemből érkező varázslatok ellen.

A sebezhetetlenség kisebb gömbje	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	2 MP	-	szint*2kör	-
Mágikus gömböt teremt a varázsló köré, ami felfog minden alacsony-, vagy átlagos szintű varázslatot (kivéve a Mágia Megszüntetését). A varázsló kifelé varázsolhat.				

Eltérítés	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	2 MP	-	-	-
A mágus képes egy rá irányuló alacsony, vagy átlagos szintű mágiát eltéríteni egy, a közelében álló másik személyre, aki nem lehet a mágia eredője.				

#### Átlagos szintű varázslatok

Védelem az elemektől	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	4 MP	-	szint*kör	-
A hatóidő alatt a célpont immunis a kiválasztott elemi erő káros hatásaira. Ez az elem lehet tűz, hideg, elektromosság és sav. Ha az elemi hatás kiemelkedően erős formában jelentkezik (pl. mágia, láva stb.) a varázslat rögvést megszünik, de az első 10 EP sebzést fölfogja.				

Mágikus védelem	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	4 MP	50m	1 óra	-
A mágus képes magára vagy egy társára idézni egy aurát egy órára, ami megszüri az ártó mágiát, annak határfoka a felére csökken lefelé kerekítve. Emellett képes megérezni, ha 50 m-es környezetében valamilyen ártó varázslat vagy csapda lapul. Ugyan nem látja a varázslat következtében, hogy pontosan hol van a csapda, de érezheti a fenyegetést.				

Védőburok	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	4 MP	5m	3 kör	-
A mágus képes egy védőburkot idézni maga köré legfeljebb 5 m sugarú körben. A burok követi a mágust, és 3 körig marad bent. A burok teljes védelmet ad fizikai formájú, átlagos távolsági támadásokkal szemben. A nagyméretű lövedékek (pl ballista) sebzését a felére csökkenti.				

#### Magas szintű varázslatok

Védőrúna	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	6 MP	egy lényre	szint*kör	páros szint*1d8
A Védőrúna világító mágikus írás, ami akkor aktiválódik, ha valamilyen előre megállapított tulajdonságú személy elhalad mellette – ez lehet jelszó elmulasztása, ruházat, jellem, stb., de nem szint vagy osztály. A védőrúnával a mágus minden második szintjéért 1d8 sebzést okoz a célpontokon, illetve egy átlagos szintű vagy 2 alacsony ártó varázslatot is elhelyezhet benne, azok MP értékét szintén elköltsve. Anyagi komponense 5at értékű drágakőpor.				

## Transzformációk

Alacsony szintű transzformációk:

Tollhullás	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	2 MP	-	szint*kör	-

Ezt a varázslat csupán egy pillanat műve elmondani, vagyis bármilyen körülmények között alkalmazható. A célpontot olyan könnyűvé változtatja, mint egy tollpihe, azaz a zuhanástól semmiféle kárt nem szenved.

Tökéletes test	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	2 MP	-	szint*nap	-

Hiú varázslók mindennapos varázslata. A mágus képes tökéletesíteni alakját, megjelenését, vonásait. Hatására a mágus szintjétől függően +1 ponttal (de maximum 21 pontig) növekszik a Karizma tulajdonság a hatóidőre. Nem csak magára, de másra is elmondható. Vigyázat, függőséget okozhat! Ellene Akaraterő mentődobás tehető, de ugyan ki akarna ellenállni a szépség varázsának?

Átlagos szintű transzformációk:

Növelés	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	3 MP	egy lényre	szint*10 perc	-

A varázslat megnöveli egy élőlény vagy tárgy méreteit. A növekedés mértéke szintenként 20%, de legfeljebb 200% élőlényekre és ennek fele (10%/100%) tárgyakra. Élőlényeken minden 20% növekedés 1 ponttal növeli az Erőt (legfeljebb 21- ig). Az ellentétes varázslat csökkenti a méreteket és az Erőt ugyanolyan mértékben. 10 perc/ szintig hat, ellene kitartás mentő dobható.

Láthatatlanság	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	4 MP	-	szint*10 perc	-

A láthatatlanná tett lény teljességgel láthatatlan, beleértve a látás speciális módjait, bár hangok (pl. lélegzés), nyomok vagy akár légáramlatok alapján így is föllelhető. A varázslat azonnal megszűnik, ha a láthatatlan személy megtámad valakit.

Kisebb teremtés	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	4 MP	-	szint* 1óra	-

A varázsló szintenként 1 élettelen szerves anyagból álló közönséges tárgyat hozhat létre – pl. kötelet, fadarabokat, szövetet. A tárgyak kvázireálisak, azaz a varázslat végén eltűnnek. Minőségük teljesen átlagos.

Átalakulás	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	4 MP	-	fél nap	-

A mágus képes a saját alakját átformálni valami mássá. Ez lehet egy más kinézet, de lehet állati forma is. Egy mágus egy formát tud felvenni egész életében. A mágus felszerelése az alakváltással nem vész el. Ebben az alakban legfeljebb fél napot tölthet el, majd minden egyes további óráért 1 MP-ért tarthatja fel.

Magas szintű transzformációk:

Gázforma	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	5 MP	-	szint* 3kör	-

Az alany és felszerelése könnyű ködszerű párává válik. A gázforma lassú (1m/kör), de kis réseken is áthatolhat, alakját gondolataival módosíthatja. Fegyverekkel nem sebezhető, de mágiával igen. Ő maga a mozgáson kívül semmilyen cselekvésre nem képes.

Gyorsítás	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	5 MP	20*20 m sugarú kör	szint* 4 kör	-

Szintenként egy lény cselekedetei kétszer olyan gyorsak, azaz mozgásuk megduplázódik és minden körben kapnak egy extra támadást. A varázslat nem gyorsítja a varázslást. Minden egyes használata egy évvel öregíti alanyait.

Polimorfizáció	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	8 MP	egy jól látható célpont	szint* 20 perc vagy permanens	-

A Polimorfizáció egy kiválasztott teremtményt változtat át másikká – pl. trollból nyúl és fordítva. Ez az átváltozás végleges fizikai változásokat okoz. A polimorfizált teremtmény alaptulajdonságai teljesen azonosak az új forma egy tipikus képviselőjének értékeivel, de megtartja egyéb jellemzőit, mint pl. EP, alap támadásbónusz, stb. Kivételes esetektől eltekintve nem szerez természetfeletti tulajdonságokat sem. Ellene nehéz kitartás mentődobás tehető. Ha a mentődobást elvették, és az átváltozás megtörtént, az alanyak Akaraterőt kell dobni, vagy személyisége Int\*1 nap alatt idomul új alakjához.

Nagyobb teremtés	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	6 MP	-	szint*2 óra	-

A varázsló szintenként 1 szervesen anyagból – kőből, fémből, stb. – álló közönséges tárgyat hozhat létre – pl. vasszöveget, kardot, kőedényt. A tárgyak kvázireálisak, azaz a varázslat végén eltűnnek. Minőségük teljesen átlagos. A teremtett tárgyak 2 óra/ szintig maradnak meg.

## Asztralizmus

Alacsony szintű varázslatok:

*Mivel ez a mágia magasiskolája, alacsony szintű varázslatai nincsenek!*

Átlagos szintű varázslatok:

Mágia	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
megszüntetése	4 MP	30m	permanens vagy 1d4 kör	-
A Mágia megszüntetése varázslat megszünteti a területén működő mágikus hatásokat, deaktiválja a varázstárgyakat, stb. Ha a mágikus hatás varázslat eredménye, a varázshasználónak dobnia kell – [1d20+Varázshasználó szintje] -vs- [1d20+Célpont szintje], ha a célpont mágija aktív, vagy [10+Célpont szintje] ha passzív. Ha a próba sikeres, a mágia megszűnik. A varázstárgyak hatását csak 1d4 körre szünteti meg. 30 m sugarú körben hat.				

Levitáció	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	4 MP	-	szint* 2kör	-
A Levitáció elhelyezhető tárgyon vagy személyen (beleértve ellenségeseket is, akik mentődobást dobhatnak ellene), amennyiben az szintenként 45 kg-nál kevesebbet nyom. Körönként 20m mozgás lehetséges. A varázsló kedve szerint megszüntetheti a hatást. Ellene Akaraterő mentés dobható.				

Kiterjesztés	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	3 MP	-	-	-
A varázslat 50%-kal meghosszabbítja az alacsony és átlagos szintű varázslatok hatóidejét. A kiterjesztést a kiterjesztendő varázslat után kell elmondani.				

Megfigyelés	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	4 MP	-	szint*20 perc	-
A varázslattal a varázsló megfigyelhet egy ismert helyszínt, annak távolságától függetlenül. Úgy lát és hall mindent, mintha maga is ott volna. A mágikus védelem blokkolja.				

Tértorzítás	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	5 MP	-	szint*d6 kör	-
Mágikus erővel eltorzítja a teret. Bár a tér pontosan beleillik környezetébe, belülről vagy két- szer akkora, vagy feleakkora, mint valójában lennie kellene, illetve kisebb területre elmondva még jobban nyújtható.				

Magas szintű varázslatok:

Repülés	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	8 MP	-	d6 +10 kör	-

Elmondhatja magára, vagy másra is. A repülés varázslat hatóideje alatt az alany körönként 10m sebességgel, max szint \*8 m magasságban képes repülni, pusztán gondolatai erejével.

Dimenzióajtó	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	7 MP	szint*6m	-	-

Rövidtávú teleportációs varázslat. A varázsló szintenként 6m távolságra tud elmozdulni. Célpontja egy ismert hely vagy egy bizonyos távolság jelenlegi helyétől. 230 kg élettelen vagy 115 kg élő anyagot vihet magával.

Teleport	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	8 MP	-	-	-

Azonnal áthelyezi a varázslót és a megérintett, szintenként legfeljebb 68 kg súlyú tárgyakat egy tetszőleges pontra, ami ugyanezen a síkon van. A varázslat annál bizonytalanabb, minél kevésbé ismeri a varázsló a célállomást:

A célpont	Föl	Pont	Le
Jól ismert	01-02	03-99	00
Megfigyelt	01-04	05-98	99-00
Ismert	01-08	09-96	97-00
Látott	01-16	17-92	93-00
Ismeretlen	01-32	33-84	85-00

Ha a teleportáció eredménye „Föl”, akkor minden % hibáért 30m -el a földfelszín fölött jelenik meg a varázsló, ha pedig „Le”, akkor a föld alatt és – hacsak valamely szerencse folytán nem egy barlangba érkezik - azonnal meghal!

## Nekromancia

Alacsony szintű varázslatok:

Beszéd a holtakkal	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	2 MP	-	-	-

A varázslatot 10 percig tart elmondani. Hatására megidézhető egy ép állapotú holttesthez tartozó szellem, aki az alvilágból visszatérve válaszol a neki föltett kérdésekre. A mágus minden második szintjéért egy kérdést tehet föl. Ha a szellem valami miatt ellenséges, Akaraterő mentődobást tehet, és ha ez sikeres, akkor nem köteles válaszolni – vagy akár hazudhat is. Egyszerre egy holttesten hat.

Élőholtak érzékelése	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	2 MP	szint*20 m	-	-
Érzékeli az élőholt szörnyek, vagy szellemek jelenlétét a vizsgált területen, de arra is alkalmas, hogy egy adott területen bekövetkezett halál tényét és idejét megállapítsa. 3' vastag fa, 1' vastag kő, 1/12' vastag fém és bármilyen vastag ólom blokkolja.				

Gyengítő sugar	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	2 MP	szint*20 m	szint*d6 kör	-
Szürkésfeketés-áttetsző fénysugár, ami találatával 1d6 + 1 Erő * 2 szint tulajdonságcsökkentést okoz. A találathoz a varázslónak sikeres célzó támadást kell dobnia.				

Átlagos szintű varázslatok:

Vámpirikus érintés	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	4 MP	-	-	szint* 1d6
Az érintés a varázsló minden második szintjéért 1d6 EP sebzést okoz. Ezt az összeget a varázsló meg- kapja, akár normális EP-i fölé is kerülve. Érintéssel aktiválható.				

Halottmozgatás	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	4 MP	-	-	-
A varázslat segítségével a varázshasználó minden szintjéért 2db élőhalott tetemet eleveníthet meg holttestekből (mindegy, hogy milyen állapotban vannak). Az élőhalottak alacsony értelműek, csak egyszerű parancsokat és feladatokat képesek teljesíteni, de ebbe beletartozik a támadás is! Harcértékük szintenként +1, VO-juk 12, EP-jük 10 + a varázsló szintje. Sebzésük 1d6, mely karmolás/harapás útján igen fertőző. E világon maradnak egészen addig, míg meg nem semmisítik, vagy a varázshasználó el nem bocsátja őket.				

Magas szintű varázslatok:

Oolar ideje	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	6 MP	-	szint* 1nap	-
A varázsló ideiglenesen visszaadja egy halott életét. A varázslat elmondása 10 percet vesz igénybe, és csak viszonylag ép maradványokon működik. A hatóidő letelte után a hatás megszűnik és a test ismét halott.				

Öregedés	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	5 MP	-	végleges	-

A varázslattal sikertelen kitarás mentődobás után 2d20+5 évet öregszik. A hatás maradandó, azonban csak a test öregíthető, a lélek nem. A megöregített testnek 40 éves kortól -1, majd 5 évente további -1-el csökkennek Erő, Ügyesség és Egészség képességei.

Halálos ujj	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	12 MP	Egy jól látható célpont hallótávon belül.	-	3d8 vagy azonnali halál

A Halálos Ujj alkalmazójának rá kell mutatnia egy célpontra, aki meghal, ha elrontja mentődobását. Még siker esetén is olyan erős a mágia, hogy 3d8 EP-t sebződik tőle. A varázslathoz a nekromantának ismernie kell az áldozat teljes nevét, és a varázslat aktiválásához ki kell mondania. Az áldozatnak hallania kell a nevét. Ellene kitarás mentő dobható.



## Vulgármágia:

### Illúziók:

Alacsony szintű illúziók:

Hasbeszélés	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	1 MP	-	szint*10 perc	-

A varázshasználó úgy irányíthatja a hangját, mintha az egy más személyből, tárgyból vagy helyről szólna. A hangot el is torzíthatja, mintha valaki más beszélne, de specifikus hangok utánzására nem képes.

Hangillúzió	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	1 MP	-	szint*10 perc	-

A varázslat létrehoz egy hangot, amely az illuzionista kívánsága szerint közeledik, távolodik, halkul vagy erősödik. A hangillúzió szintenként négy embernek megfelelő zaj teremtésére képes (pl. egy bömbölő oroszlán 16 emberrel ér föl). Különösen hatékony más illúziókkal együtt alkalmazva.

Táncoló fények	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	1 MP	-	szint*1 óra	-

A Táncoló fényekkel a varázshasználó 1-4 fényforrást teremt, amiket kedve szerint mozgathat. A fények hasonlíthatnak fáklyákra és lidércfényekre.

Trükkök	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	1 MP	-	szint*10 perc	-

A trükkök kisebb, ártalmatlan illúziók, elsősorban szórakoztatásra. Időtartama alatt a varázshasználó színes, érintésre szétpukkanó fénybuborékokat idézhet, kékre színezhetsz egy macskát, a levegőbe emelhet egy ezüstpénzt, stb. Akaraterő mentődobás dobható.

Kisebb illúzió	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	2 MP	-	-	-

Képi illúzió, ami tárgyak vagy személyek képzetét kelti áldozataiban. Csak képet jelenít meg és nem változik, ha a varázshasználó nem alakítja folyamatosan (körönként 2 MP befektetéssel). A hatás addig tart, amíg a varázsló koncentrálni vagy amíg át nem látnak rajta.

Leleplezés	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	1 MP	-	-	-

Az illuzionista érzékeli valamiről, ha az illúzió, és homályosan valódi mibenlétét is érzékeli. Másokon is alkalmazható, ha ezalatt kezét a homlokukra helyezi.

Átlagos szintű illúziók:

Hallucináció területre	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	1 MP	-	-	-
Az illúzió elrejt a valós területet és káprázattal helyettesíti. Így pl. egy mezőből lehet domb, útból folyó, veremből kőlap. A varázslat permanens amíg meg nem szüntetik vagy egy intelligens lény meg nem érinti. Csak egységes egész területre elmondva hatásos.				

Illúzióírás	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	3 MP	-	-	-
Az illúzióírás mágikus, fénylő írást hoz létre, amit csak az illuzionista által kiválasztott személyek képesek elolvasni. Ha valaki más próbálná meg kihüvelyezni a titokzatos jeleket, azonnal egy előre kiválasztott Sugallat éri (pl. „hagyd békén ezt a könyvet”), ami ellen akaraterő mentődobást dobhat.				

Illúzió megszüntetése	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	3 MP	-	-	-
Megszünteti a területén működő illúziókat. Ha az illúzió varázslat eredménye, a varázshasználónak dobnia kell – [1d20+Varázshasználó szintje] -vs- [1d20+Célpont szintje], ha a célpont mágiája aktív, vagy [10+Célpont szintje] ha passzív. Ha a próba sikeres, az illúzió megszűnik.				

Láthatatlanság érzékelése	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	3 MP	szint*10 m	-	-
Érzékeli a varázshasználó környékén mágikusan rejtett – tehát láthatatlan, más, de közeli síkon tartózkodó, stb. lényeket és tárgyakat.				

Nagyobb illúzió	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	4 MP	-	3 kör	-
Megegyezik az Illúzióval, de a képen felül bármilyen más érzékre (hallásra, szaglásra, tapintásra és hőérzékelésre) is képes hatni. A koncentráció után 3 körig marad fenn.				

Magas szintű illúziók:

Hasonmás	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	4 MP	-	szint*kör	-
Az illuzionista egy kiválasztott személyről hasonmást hozhat létre, mit szabadon irányít, s beszélgethet is. A hasonmás nem képes megérinteni semmit és senkit, és ha valaki hozzáérne, egyszerűen átnyúl rajta. Az illuzionista szintjének megfelelő körig tart az illúzió.				

Csalfa erszény	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	5 MP	-	szint*óra	-

1d6 aranyat teremt, mely cseng és megfogható, szabadon átadható az illuzionista szintje szerinti óráig. Másodsor az erszénybe nyúlva azonban 1:6 eséllyel már semmi nincs benne, harmadszorra már 1:2 eséllyel üres.

Önmegváltoztatás	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	4 MP	-	szint*óra	-

Az illuzionista kedve szerint megváltoztathatja külső megjelenését, beleértve felszerelését, ruházatát, arcvonásait.

Érzékelhetetlenség	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	5 MP	-	szint*kör	-

Az illuzionista szabadon elfedhet magán egy jellemzőt: saját, vagy mozgása hangját, láthatatlanná válhat, vagy szagát, vagy ha hozzáérnek, a megcsalt csak hűlt helyét érzi tapintani. A hatás szint/körig tart, újabb 5 MP befektetésével újabb tulajdonság leplezhető vele.

Tükörkép	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	6 MP	-	megszüntetésig	-

A varázshasználóra minden vonásukban hasonlító illúzióképmásokat teremt. Az 1d4+1/3 szint másolat teljesen úgy mozog, beszél és cselekszik, mint a varázsló, de egyetlen ütéstől megszűnik. A varázsló és képmásai olyan gyorsan változtatják helyüket, hogy az igazi és a képmás megkülönböztetése teljesen lehetetlen.

## Természeti mágia

Alacsony szintű varázslatok

Víz teremtése	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	1 MP	-	-	-

Szintenként 5 liter iható édesvíz teremthető vele vagy egy adott edényben, vagy a varázshasználótól számítva szint\*2 m sugarú gömbben tetszőleges helyen. Ilyenkor a víz gömbformában materializálódik, majd azonnal enged a gravitációnak. A varázslat nem működik sivatagban vagy más víz- szegény terepen – de tengeren pl. igen.

Állati hírnök	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	1 MP	-	szint* 1óra	-

A varázshasználó egy kis méretű, közönséges állatot küldhet egy olyan helyre, amit jól ismer, vagy van egy jellegzetes tereptárgya, ha az elrontja a mentődobását. Az állatra egy kis üzenet vagy tárgy is felerősíthető. Az állat a hatóidő lejártáig várakozhat az adott helyen. Ez idő alatt bárki megközelítheti, és a leveheti róla a hozzá erősített dolgot.

Állatok barátja	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	2 MP	-	permanens	-
<p>Állati intelligenciájú, természetes állatra hat, amelynek szintje nem nagyobb a varázshasználóénál. Az elvarázslási ideje 10 perc. Ha az állat elrontja a mentődobást, addig egy helyben áll, míg a varázslat befejeződik. Ezután az állat hűséges társa és barátja lesz a varázshasználónak élete végéig, vagy amíg a varázslatot meg nem törik. Összesen legfeljebb annyi állat baráttra tehet így szert, amennyi a szintjének kétszerese. Akaraterő dobható ellene.</p>				

Beszéd állatokkal	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	1 MP	-	szint*10 perc	-
<p>A varázshasználó képes kommunikálni a normál vagy óriás méretű, nem fantasztikus állatokkal. Az állat nem lesz barátságosabb vagy együttműködőbb. A gyanakvó vagy ravasz állat igen rövid vagy kitérő, az ostoba állat pedig ostoba válaszokat adhat. Ha az állat barátságos, segíthet vagy szolgáltatásokat tehet.</p>				

Beszéd növényekkel	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	1 MP	-	szint*10 perc	-
<p>A varázshasználó képes kommunikálni növényekkel vagy növény-lényekkel. Azt figyelembe kell venni, hogy a közönséges növények környezetérzékelése korlátozott, de nyomkeresésnél nagyon hasznos tud lenni.</p>				

Menedék	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	2 MP	-	szint*kör	-
<p>A védett teremtményt egy ellenség csak akkor támadhatja meg, ha sikeres Akaraterő mentődobást tesz, ellenkező esetben más célpontot választ. A varázslat alanya nem tehet semmilyen támadást a hatás megtörése nélkül, de másféle cselekedeteket végezhet.</p>				

Jóbogyó	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	2 MP	-	-	1 EP
<p>Az így mágikussá tett szint* 2d4 bogyóból egy darab egy ember méretű lény egy étkezésnyi szükségletét fedezi, vagy gyógyít 1-et, de egy 24 órás időszakban legfeljebb 8-at. A varázslat fordítottja, a Rosszbogyó szint* 2d4 rohadt bogyót teremt, amelyek elfogyasztva darabonként 1 mérgező sebzést okoznak.</p>				

Átlagos szintű varázslatok:

Természetszolga szólítása	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	3 MP	-	szint*kör + 1kör	-
<p>Megidéz 1d6 természeti lényt szint/kör+1 körig. A lények hűségesek a varázshasználóhoz és megtámadják ellenségeit vagy teljesítik parancsait (legalábbis amennyit megértenek belőle), majd a hatóidő végén eltűnnek.</p>				

Fémhevítés	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	4 MP	-	7 kör	1d4 / 3*2d4 / 1d4

10 kilónyi fém szintenként vagy szintenként egy közönséges fémtárgy kezd izzani a varázsló akarata. A célpont tárgy a 2. körben 1d4, a 3-5. körben 2d4 és a 6. körben 1d4 sebzést okoz a viselőnek. Az 1. és a 7. körben a tárgy forró/hideg, de nem sebez. A varázslat megfordítható.

Eleven kötelék	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	3 MP	-	szint*kör +2	-

A területen a fű, a bozót és még a fák is megpróbálják megragadni az ott tartózkodókat. Reflex mentő tehető ellene, ha sikeres, abban a körben nem ragadták meg az áldozatot, ilyenkor az áldozat mozogni nem képes, megragadásból sikeres Erő próbával lehet kitörni. A próbák mindaddig teendők, amíg a varázslat hatóideje tart. Hatótávja a varázsló által kijelölt szint\*1 m sugarú kör a varázslótól max szint\*2 m sugarú körön belül.

Kérges bőr	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	4 MP	-	szint*10 perc	-

Az élőlény bőre kemény, kérges lesz. Páratlan szintenként +1 VO-t biztosít a hatóidőre. A varázslat nem halmozható.

Ködfal	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	4 MP	20m <sup>2</sup>	szint*4 kör	-

A szürkés ködfal elleplezi a mögötte lévő tárgyakat mind a közönséges, mind a mágikus látás előtt. A szél hamar eloszlatja.

Magas szintű varázslatok:

Lángoló penge	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	4 MP	20m <sup>2</sup>	szint*4 kör + 1kör	1d4 + 4, +1 minden második szinten

A varázshasználó egy kard formájú lángnyelvet idéz a kezébe. Sebzése 1d4+4, +1 minden második szinten, amelyhez nem adható hozzá az Erő bónusz. Közelharcú érintő támadást kell tenni a sikeres sebzéshez. Éghető anyagokat képes meggyújtani. Ha ruhát meggyújt, 1 körig tart azt eloltani. Vízzel nem használható.

	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
Növénynövesztés	7 MP	1,5 km sugarú kör, vagy egy négyzetmérföld	permanens	-
Burjánzás: 1,5 km sugarú körben a közönséges növények megvastagszanak és elburjánzanak. Dzsungel sűrűségűvé válik a növényzet, áthaladni csak úgy lehet, ha irtják maguk előtt. A varázshasználó kijelölhet helyeket, ahol a varázslat nem hat.				
Gyarapodás: egy négyzetmérföldes területen a növények egyharmaddal jobb termést hoznak a következő betakarításkor. Ez a varázslat növény-lényekre nincs hatással.				

	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
Szélirányítás	6 MP	30m sugarú, 30m magas henger/szint	1 óra	-
A varázshasználó megváltoztathatja maga körül a szél erejét és irányát. Szélerő: 3 szintenként egy fokozatot lehet változtatni. Ha egy lényre hat a szél, a varázshasználó köreiben Ktartás mentődobást tehet a hatás ellen. A fokozatok a következők: Erős (33km/ó+): nehézkes a hajózás. Komoly (50km/ó+): kisebb hajók és épületek megsérülhetnek. Szélvihar (80km/ó+): a legtöbb repülő lényt és a háztetőket elfújhatja, kisebb fákat tövestül kicsavar, veszélyezteti a hajókat. Hurrikán (120km/ó+): faépületeket lerombolja, nagyobb fákat is tövestül kicsavarhat, a legtöbb hajót elsüllyeszti. Tornádó (280km/ó+): lerombol minden nem megerősített épületet és tövestül kicsavarja a nagy fákat.				

Víz alatti légzés	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	5 MP	-	szint*30 perc	-
A kiválasztott lény a varázslat lejártáig képes a víz alatt is lélegezni.				

Villám szólítása	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	7 MP	-	szint*villám / szint*10 kör	3d6 vagy 3d10
Ha a varázslat létrejött, a varázshasználó körönként egyszer lecsaphat egy fentről érkező villámmal, amelynek sebzése 3d6. Ezután bármit cselekedhet, de a villámcsapás hívásához koncentrálnia kell egy varázslásnyi időre minden körben. Legfeljebb szintnyi villámcsapás hívható a varázslattal. Ha szabadban, viharos körülmények között használja a varázslatot, a villámok sebzése 3d10 lesz. Víz alatt nem használható, ellene reflex mentő dobható.				

Átváltozás	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	6 MP	-	szint*1 óra	-
Tetszőleges állattá (de szörnnyé nem!) alakulhat át a varázshasználó szint*1 órára. Az alakváltást ruhátlanul, felszerelése nélkül teheti meg, az állati alakban szenvedett sérülések emberi alakjában is megmaradnak. Bizonyos tulajdonságai és értékei a felvett alaktól függően módosulhatnak.				

## Goetika

Alacsony szintű varázslatok:

Porördög	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	2 MP	szint* 20m	szint*2 kör	1d4

A varázslat elmondása 2 körig tart. A segítségével megidézett porördög egy kicsiny és gyenge légelementál (2. szintű, VO 16, sebzés 1d4), amely kb. 1,5 m magas forgószél formájában tűnik föl, s gyenge támadásain túl alkalmas pl. gyertyák eloltására, szélfuvallat semlegesítésére, 1-2 körös elvakításra, stb. – sőt, a belékerült varázslóknak koncentrációt kell dobniuk, ha varázsolni akarnának (nehézsége a mentődobásával azonos). Ha a porördög túllép a megadott távolágon, azonnal elenyészik. 2 kör/ szintig van jelen.

Láthatatlan szolga	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	1 MP	-	szint*1 óra	-

A Láthatatlan szolga egy testetlen elemi erő, ami hűségesen szolgálja gazdáját. Teherbírása szintenként 10 kiló. Harcolni nem tud és nem is ölhető meg fegyverekkel, de 6 EP mágikus sebzés megszünteti. Szintenként 1 órán át van jelen.

Szellemfegyver	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	2 MP	-	szint*1 kör	1d8

A varázslat megidézi a szellemvilág fegyverét. A mágikus energiafegyver a kiválasztott ellenfél ellen támad. Támadóértéke az időzőével egyenértékű de nincs Erőbónusza és egyöntetűen 1d8-at sebez. Ha a kiválasztott ellenfél halott, új célpontra irányítható, de akire ráküldték, arról semmiféle módszerrel nem vonható vissza. 1 kör/szintig van jelen.

Átlagos szintű varázslatok:

Pokoli őrző	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	4 MP	-	szint*2 kör	3d6 +4

A varázslattal megidézett lény, mi avatatlan szemlélőnek wyvern-szerű, halványan derengő, de anyagtalán teremtménynek tűnik hűségesen őriz egy kiválasztott helyet, átjárót vagy szobát. Amikor valaki közel ér, azonnal támadásba lendül. Érzékeli az éteries, láthatatlan és egyéb módon rejtett betolakodókat is. Ha azok nem tángítanak, aktiválódik és támad: közönséges fegyverrel sebezhetetlen és +4-es harapásával 3d6 EP-t sebez. Aktiválás után 2kör/szintig van jelen.

Szörnyidézés	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	3 MP	-	szint*2 kör	szörnytől függ

Megidéz 1d6 első szintű szörnyet. A szörnyek hűségesek a varázshasználóhoz és megtámadják ellenségeit vagy teljesítik parancsait (legalábbis amennyit megértenek belőle), majd a hatóidő végén eltűnnek.

### Magas szintű varázslatok:

Láthatatlan falka	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	4 MP	szint*d4 fő	szint*2 kör	3d6
<p>Látomásszerűen kavargó ebek falkáját idézi meg a varázsló, mik mint egy falkavadászon űzik a kijelölt prédát (szint*d4 fő). Kitartás mentődobást tehetnek az áldozatok kik sikertelenség esetén egyből megfutnak előlük, ilyenkor nyugtot nem hagynak nekik és eszeveszett menekülésre készítetik őket szint*2 körig. Az áldozatok a hajsza ideje alatt körönként ellenétes kezdeményezésre jogosultak a varázslóval szemben, ha ezt elvétik 3d6 sebzést marcangol rajtuk a falka (összesen). Az ebek szint*2 körig vannak jelen, majd eltűnnek.</p>				

A Kő szolgálata	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	8 MP	-	5 szintenként +1 lövés	2d12 +3
<p>Ezzel a varázslattal a varázshasználó rövidke időre egy botba börtönözheti valamely túlvilági patrónus erejét és ezt a fantasztikus erőt támadásra használhatja. A bot támadóértéke +13, sebzése 2d12+3; használaton kívül is remeg a koncentrált mágikus energiától. Komponense valamilyen drágakő, melyet a bot fejére kell illeszteni.</p>				

Síkokon túli kontaktus	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	6 MP	-	-	--
<p>A varázslat elmondása 10 percig tart. Segítségével a varázshasználó mély transzba merül és elméje kapcsolatba lép egy síkokon túli, rendkívül intelligens értelemmel. Minden második szinten egy kérdés tehető föl, amire általában nagyon rövid, egykét szavas válasz érkezik. Minél távolabb dimenziókba tekint, annál valószínűbb, hogy a válasz pontos és valódi, de annál nagyobb a veszélye a tébolynak is, hiszen az emberi elmék számára ezek a síkok igen veszélyesek. A varázslat más célokra – például a síkontúli intelligenciákkal való egyezkedésre – is alkalmas (így pl. új varázslatok, mágikus tárgyak vagy elit követők szerezhetőek).</p>				

### Boszorkányság:

#### Alacsony szintű varázslatok:

Álomküldés	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	2 MP	1 fő	ébredésig	1d10
<p>Üzenetküldés: A boszorkány transzba merülve álombéli üzenetet küldhet kiválasztott célpontjának (a célpont látja a varázshasználót). Az üzenet egyoldalú és csak akkor adható át, ha a célpont éppen alszik. Ha nem, a varázshasználó addig várhat transzban, amíg a célpont nyugovóra nem tér. Komponense valamilyen személyes tárgy, melyet a célponttól kapott vagy szerzett.</p> <p>Rémálmok küldése: A varázslattal rémálmok is küldhetők (ekkor van mentődobás, melynek sikertelensége esetén a varázsló kiléte rejtve marad). A rémálmokkal megtámadott személy egyáltalán nem frissül föl a pihenéstől és 1d6 EP-t sebződik. Ellene Akaraterő próba tehető. Közepes siker esetén az álmok szertefoszlanak, nehéz próba esetén a varázsló lebukik, és meglátja álmaiban az álmodó. Komponense halott ember zsírából készített fekete lángú gyertya, melynek lángja felett az áldozat valamely szövetét (haját, körmét stb.) álomba merülés előtt meg kell perzselni.</p>				



Árnyékszolgá	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	2 MP	20m <sup>2</sup>	szint* 1kör + 1	1d8+szint/2

A varázslattal három szintenként egy árny idézhető meg és irányítható. A sikeresen elűzött árnyak automatikusan elenyésznek. 1+1 kör/szintig maradnak jelen. A szolgák irányíthatóak, de csak egyszerű parancsot tudnak végrehajtani, nehezebb tárgyakat mozgatni nem tudnak. A teremtmények VO-ja 10, sebzésük 1d8+szint/2, de EP-jük csak 3/szint. Drága füstölők fölhasználásával az EP növelhető – 1 aranyanként és szintenként eggyel, de maximum öttel. 20\*20 m sugárban képesek mozogni.

Botból kígyó	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	2 MP	-	szint* 2kör	-

A boszorkány szintenként egy botot (farudat – pl. nyílvesző, lándzsanyél, létrafok) változtathat mérges kígyóvá addig amíg a varázslat tart, érintéssel. Ezek a kígyók szintenként 5% eséllyel halálos mérgűek és mindenben követik gazdájuk parancsait. Mágikus botokra a varázslat nem határos. A varázslat megfordítható, ilyenkor mérgeskígyóból lesz ártalmatlan bot ugyanazon hatóideig.

Nyughatatlan jószág	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	3 MP	20m	1 óra	-

A varázslat hatására az állatok megbokrosodnak és megvadulnak a boszorkány közelében. Az embert nem tűrik, kiszámíthatatlanok és vadak lesznek. 20m sugarú körben hat 1 óráig.

Átlagos szintű varázslatok:

Tolvajok alkonya	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	4 MP	500m	szint* óra	-

A kiválasztott területen elmélyülnek az árnyékok; megfelelődik a fények erőssége és mindent befed az indigószínű homály. 500 m sugarú körben szint\*óra ideig. A célzást megnehezíti (-1d6-tal) a rejtőzést megkönnyíti (+1d6-tal)

Jóslás	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	4 MP	-	-	-

A Jóslás elmondása 10 percig tart. A kártyából, viaszból, belsősegekből stb. kiolvasott válasz 60%+1%/szint eséllyel érkezik meg és általában elég kritikus és sokértelmű. A varázslat anyagi komponense legalább 2 ét értékű komponens. Magasabb érték feláldozása jobb (világosabb, bővebb, stb.) információhoz vezethet.

Holdfényjárás	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	4 MP	szint*2 m sugarú és magasságú kúp	szint*10 perc	-

A boszorkány a hold fényét, mint létrát használhatja, ilyenkor a föld felett, mint egy hídon, illetve a levegőégbe, mint létrán közlekedhet. Csak éjszaka, telihold fényénél használható

Famulus	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	5 MP	-	szint*fél óra	-

A boszorkány egy tetszőleges famulus testébe bújhat és annak érzékszerveit használhatja. Emberi értelme megmarad, teste ilyenkor mély álomba merülve tehetetlen. A famulust rendszeresen önnön vérével kell táplálnia, hogy a kötelék megmaradjon kettejük között, így az állat kivételes intelligenciára tesz szert, értelmesebb lesz, mint fajtájának egy átlagos képviselője, egyszerű parancsokat megért, azt végre is hajtja képességei szerint. Ha a famulust az átlényegülés alatt sebzés éri, azt a boszorkány teste is elszenvedí, ilyenkor akaraterő próbára jogosult, hogy a kapcsolat ne szakadjon meg kettejük között. Ám ha a tehetetlen testet éri sebzés, a kapcsolat azonnal megszakad.

Pókháló	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	4 MP	10m <sup>2</sup>	20perc*szint	-

Nagy területet beborító ragacsos, vastag szálú pókháló, ami csak falakhoz vagy egyéb rögzítő pontokhoz tapasztva használható föl. A sikeres mentődobás azt jelenti, hogy a célpont sikeresen elmenekült a háló hatása elől. A sikertelen mentődobású lények beleragadnak és csak akkor szabadulhatnak ki, ha 18-as Erőpróbát dobnak. 10\*10 m, 20 perc/szint.

Telekinézis	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	3 MP	30m <sup>2</sup>	-	szint*1d6/3

Szintenként 25 kilónyi tárgyat emel föl és irányít, élő dolgok mozgására nem alkalmas. A tárgyak sebessége szintenként 10km/h, így sebzésük is ennek megfelelően változik szintenként 1d6/3. Célzás szükséges hozzá.

Szemmelverés	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	3 MP	1 személy	szint*kör	-

Akik belenéznek a boszorkány szemébe és elvették akaraterő mentődobásukat, azok megbabonázva bámulják a boszorkányt. Amíg a varázs hatása alatt állnak, addig -3 bármely mentődobásuk, VO-juk a boszorkány szintjével azonos mértékben csökken.

Csontkulcs	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	4 MP	-	-	-

Hozzáértve valamilyen zárhoz, mintha 18-as ügyességű tolvaj tenne próbát a zárnyitással. Sikeres próba esetén bármely zár (kivéve a mágiával védettek) kinyílik. Komponense egy tolvaj levágott kezének gondosan kikészített ujcsontja. Ha a dobás 1, a csont eltörik, és többé használhatatlan.

Végzetes csók	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	4 MP	-	1 napig	szint*d6/2
Csókjával a boszorkány életerőt plántálhat egyik lényből a másikba, avagy sajátját is átadhatja másnak, ám magát nem gyógyíthatja vele.				

Magas szintű varázslatok:

Bűbáj	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	6 MP	-	változó	-
<p>Komponense a varázvalamely testnedve, amelyet süteménybe sűtve, vagy italba csepegtetve kell az áldozatnak odakínálni. Csak humanoid, hozzávetőlegesen emberi gondolkodású élőlényeken használható varázslat. Az áldozat elhibázott akaratérő mentődobás esetén igaz barátjának hiszi a varázslót és engedelmeskedik neki. A varázslat nem biztosít teljeskörű irányítást, de a célpont a varázsló szavait és tetteit a lehető legjobb fényben nézi. Ha azonban a varázslat olyan tettekre kényszerítené, ami ellentétes legmélyebb elveivel vagy egyértelműen a vesztébe vezetné, akkor újradobhatja a mentődobását. A bűbáj időtartama a célpont Intelligenciájától függ:</p> <p>01-02           3 hónap  03-05   2 hónap  06-08   1 hónap  09-11   3 hét  12-14   2 hét  15-17   1 hét  18-20   1 nap</p>				
Ellenállhatatlan nevetés	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	5 MP	szint * 1 jól látható célpont	3d6 kör	-
A varázslat önkéntelen és kíméletlen nevetési görcsöt kelt az áldozatában. A nevetés olyan erős, hogy az alany semmit nem tud tenni a hatóidő alatt.				

Kiáltás	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	8 MP	20m <sup>2</sup>	-	5d6
A boszorkány hangos kiáltást hallat, ami olyan nagy erejű, hogy 5d6 sebzést okoz annak, aki a hatóterületen tartózkodik (és nem süket), valamint ha Kitartása sikertelen, akkor meg is süketül 2d6 körig.				

Megálmodás	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	8 MP	-	permanens	-
<p>A varázslatot tíz percig tart elmondani, ami után a boszorkány mély álomba merül. Álmában megváltoztathatja a valóság egyes kis részeit – pl. eltüntethet egy jelentéktelenebb utat, fölépíthet egy romos kőtornyot, megteremthet egy alacsony szintű személyt, stb. Az eljárás használata módfelett kockázatos. Minél kívánatosabb a létrehozott eredmény, annál valószínűbb, hogy az álmodó önnön álmainak foglya marad (Akaraterő mentő), és minél nagyobb a való világra gyakorolt hatás, annál valószínűbb, hogy 1d10 évet öregszik (Kitartás). Az álmodó magatehetetlen, nem ébreszthető föl, de nem is öregszik transzállapotában.</p>				

Sugallat	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	6 MP	-	permanens	-

A Sugallat egy rövid szóbeli tanács, amit a célpont meg is fogad. A tanácsot úgy kell megfogalmazni, hogy ne tűnjön kedvezőtlennek, különben semmi hatása nem lesz. Tehát nem működik egy olyan sugallat, ami arra sarkallna valakit, hogy dőljön a kardjába, de az már igen, ha a varázshasználó azt javasolná, hogy az áldozat adja kölcsön az összes pénzét „egy rövidke időre”. Ha a sugalmazás különösen hihető és vonzó, a mentődobás nehezebb is lehet. A varázslat csak azokra hat, akik megértik a varázshasználó szavait. Akaraterő mentődobás tehető, nehézsége annak függvénye, hogy mennyire ravasz a Sugallat.

### Átkok és rontások

Alacsony szintű varázslatok:

Vakság/süketség	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	2 MP	-	permanens	-

A varázslat elhomályosítja a célpont szemét, aki így csak monoton szürkeséget lát maga előtt. A vakság csak mágikus úton szüntethető meg. A varázslat másik formája süketséget okoz – de egyszerre mindkettőt nem. A varázslat ellen kitarás mentődobás tehető. A varázslat sikeréhez halott ember hamuját kell szembe/fülbe hinteni.

Rútság	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	2 MP	1 jól látható célpont	gyógyulásig	-

Randa pörsenések és hasonlóak csúfítják el a célpont arcát, és csak mindennapi hosszas mosdás vagy különféle szerek mulasztják el. Kitarás mentő tehető ellene. Szemmel kell verni hozzá az illetőt, és tiszta szívből a kárát kívánni.

Betegség okozása	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	2 MP	-	gyógyulásig	-

Egy kiválasztott betegséget okoz, ami azonnal hatni kezd. Érintéssel aktiválódik, ellene kitarás mentő tehető.

Átlagos szintű varázslatok:

Tüdővizenyő	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	3 MP	-	gyógyulásig	1d3 / 1d6
Egyetlen érintésre megsorvasztja és elviesíti az áldozat tüdejét. A szerencsétlen roncs ezután csak köhögve és nehezen botorkálhat, mert minden nagyobb erőfeszítésre – harc, futás, vágázó ló megülése és hasonlók – kintartás mentődobást kell dobnia, vagy 1d3 EP-t, különösen nagy erőfeszítésnél 1d6 EP-t veszít. Szint*2 hétig is eltart pihenés és kezelés nélkül, de alapos gyógykezeléssel 1 hét alatt kikúrálható a baj.				

Gyilkos felhő	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	5 MP	szint*m sugarú kör	permanens	1d3 / 1d6
A gyilkos felhő zöldes párája rendkívül halálos erejű. Egy szint*m sugarú körben szokott megjelenni, statikus, mozgásképtelen, még a szél sem fújja el. Kizárólag mágikus úton szüntethető meg. A 4. szint alatti nem-humanoid lényeket automatikusan, a 4-6. szintűeket sikertelen mentődobás esetén megöli. A magasabb szintűek vagy a humanoidok (beleértve az embereket és más értelmes népeket is) sikeres mentődobás esetén körönként 1d10 EP sebzést szenvednek, míg ki nem jutnak a felhőből. Ha a mentődobást elhibázzák, az átokhozó szintje*d10 + 5 sebzést szenvednek el! Az átokhozó egy felpuffadt vízihulla lecsapolt nedveit kell, hogy szétszórja a megátkozni kívánt területen.				

Paralízis	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	4 MP	-	permanens	-
Mágikus izomsorvadást okoz a kiválasztott célpontban, aki így egy héten belül fokozatosan legyengül, végül teljesen magatehetetlenné válik, még a fejét sem képes megemelni. Komponense egy rongybaba, amelybe az áldozattól valamit (haját, körmöt, stb) belevarrtak, majd túvel átdöftek. Mágikus úton, vagy a tű kihúzásával semlegesíthető. Ellene Akaraterő mentődobás tehető.				

Sötétség	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	3 MP	5m <sup>2</sup>	szint*óra	-
Egy 5*5 m sugarú kört természetellenes, átható sötétségbe borít hatóideig vagy amíg a varázshasználó egy szóval ki nem oltja.				

Átkok eltávolítása	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	4 MP	-	-	-
A varázslattal eltávolítható egy személyre, tárgyra vagy helyre helyezett átok, bár egyes átkokra ez a varázslat sem hat. Az átkozott varázstárgyak erejét nem szünteti meg, de amíg hat, addig ezek nem hatásosak és biztonságosan eltávolíthatók. Az átok levételének módja megegyezik a Mágia megszüntetése varázslatával.				

Átokszórás	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	4 MP	Egy jól látható célpont	szint*nap	-

Megátkoz egy célpontot, aki elrontja mentődobását. Az átok hatása lehet -6 egy tulajdonságra, -4 dobásokra, vagy ami a varázshasználó eszébe jut (bizonyos határok között), és azt izzó gyűlölettel ki is mondja. Az átok elszórásakor látnia kell a célpontot. Akaraterő mentődobás tehető ellene. Az átkok olykor visszaüthetnek, így ha a célpont hősi akaraterő próbát dobott, az elszórt átok hatása visszazáll annak fejére, aki kívánta! Bizonyos helyzetekben az ilyen átok elmondása komoly következményekkel járhat – a közvetlen a halál előtt elszórt átok hatása kiszámíthatatlan, és kétségkívül rettenetes.

Bénítás	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	3 MP	1-3 célpont szint*20m-en belül	szint*2 kör	-

Megbénít 1-3 célpontot. A megbénított lények teljesen mozdulatlanul állnak, beszélni vagy hangot kiadni sem képesek. Ha a varázslatot 3 lényre mondják el, akkor a mentődobás normális, 2 lényre - 1 jár a dobásra, míg ha csak 1 lényre, akkor -2. Akaraterő mentődobás tehető.

Magas szintű varázslatok:

Varázskancsó	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	6 MP	-	-	-

A Varázskancsó egy előre meghatározott értékű, ékköves tárgyban – például drágakőben, aranykancsóban, rubinköves fejékben, stb. helyezi el a varázsló tudatát. Az ékkőben lakozó akarat megpróbálhatja megszállni a távolságon belüli intelligens lények testét. Minden ilyen kísérlet egy kört vesz igénybe. Ha ez sikeres (az áldozat nem dobja meg az akaraterő mentődobást), akkor attól kezdve úgy cselekedhet, mintha a test az övé volna, és fizikai jellemzői a megszállt testével azonosak. Minél tovább van a megszállni kívánt célpont közelében, annál nehezebbé válik az áldozat számára az ellenállás (3 naponta nő a próba nehézségi szintje értelmes lényeknél, állatoknál naponta) Ha a test humanoid, még varázslatait is használhatja. Amennyiben az ékkő megsemmisül, a tudat azonnal kihuny, ellenben ha a varázsló régi teste pusztul el, akkor az ékkőben rejtőző lélek még életképes. Ha egy megszállt testet megölnek, a tudat vagy visszater az ékkőbe, vagy új áldozat után néz. A varázslat elvégzéséhez rituálé szükséges.

Villám	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	5 MP	120m	-	szint*1d6

Villámmal csap ki a varázsló ujjából célpontjai felé. A villám szintenként 1d6 EP sebzést okoz. Áldozatain áthalad, és lerombolja a gyengébb akadályokat, de a falakról visszaverődik és addig pattog, amíg teljes hatótávolságát el nem éri. Reflex mentő feleletten tehető ellene.

Imposztor	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	5 MP	-	szint*1óra	szint*1d6

A varázsló szint\*1 órára elcserélheti kinézetét – beleértve a rajta lévő öltözéket és felszerelést is - a kiválasztott személlyel, ha az elvétí nehéz Kitartás mentődobását. A varázslathoz meg kell érintenie a kiszemelt célpontot.

## Dalmágia

### Alacsony szintű varázslatok

Trükkök és titkok	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	1 MP	-	1 kör	-

Kisebb trükkök, fény és hangillúziók, mik az előadást színesítik.

Altatódal	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	2 MP	-	1 óra	-

Csak nyugodt körülmények között bevethető varázslat. A dalnok képes hallgatóságát egy órára álomba altatni. Ellene Akaraterő mentődobás tehető.

Barátság kórusa	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	1 MP	-	1 nap	-

A dalnok képes a dallamával megcélozni egy személyt, és úgy irányítani a figyelmét, hogy a vele beszélgető személy irányába nem csak szimpátiát, de mély barátságot kezdjen táplálni, és ennek fordítottját, mély ellenségességet is. Ennek alapját az áldozat maga találja ki. A hatás egy napig tart. Amennyiben a megcélozott fél mély érzelmeket táplál beszélgetőpartnerével szemben (gyerekkori barátság, őszinte szerelem, vagy esetleg vegytiszta gyűlölet), az ezzel ellentétes érzélem ellen Akaraterő próbát tehet.

Talány	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	2 MP	-	szin*2 perc	-

A bárd dalában olyan üzenetet rejthet el, mit csupán a kiválasztott személy érthet meg, még akkor is, ha a dalt nagy nyilvánosság hallgatja. A bárdnak és a kiválasztott személynek nem kell érteniük egymás nyelvét, az üzenet akkor is érthető lesz. Csak egyirányú kommunikációra használható. A személyek száma 2 MP-ként növelhető

A múlt hangjai	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	2 MP	-	szint*3 perc	-

Segítségével a bárd felidézhet olyan hangokat, melynek egykor fültanúja volt.

Hangkeltés	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	1 MP	szint*5m kör	óra	-

A bárd a varázslat segítségével egy tetszőleges pontról szint\*5m sugarú körön belül egy tetszőleges hangot, zajt bocsáthat ki. Nem lehet hangosabb egy harsányabb kiáltásnál, és bonyolultabb egy egyszerű dallamnál.

Átlagos szintű varázslatok:

Hósi rege	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	4 MP	szint*célszemély	szint*kör	-

A dalnok képes énekével a szintjének megfelelő mennyiségű célszemély bátorságát erősíteni, vagy épp gyengíteni. A célpont támadóértéke ezzel vagy +3 ponttal nő, vagy -3 ponttal csökken a varázslat hatóidejére. Akaraterő mentődobás tehető ellene.

Ellentétek balladája	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	3 MP	-	1 óra	-

Ha az áldozat akaraterő próbáját elvétí, a dal minden érzelmét az ellentétére fordítja. A gyűlöletből szeretet, a haragból nyugalom, a bátorságból gyávaság, önfeláldozásból árulás lesz. Szint/számú, emberi tudattal rendelkező alanyra hat.

Némaság	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	3 MP	-	szint*kör	-

A dalnok képes arra, hogy egy kiválasztott, közeli személy hangját ellopja. Az illető nem képes hangot kiadni, legfeljebb tátog. A varázslat a dalnok szintjével egyenértékű számú körig áll, és mivel nem képes hangot kiadni, így nem képes varázsolni sem. Ebben az időben a dalnok is csak az ellopott hangon képes szólni.

A nyugalom hullámai	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	3 MP	-	3 kör	-

A mágus képes valakit teljesen megnyugtatni, vagy épp a nyugalomát elűzni a dalával. A nyugtalan személy bölcsessége és intelligenciája azonnal -1 módosítóra esik három körre, ha eleve negatív volt az érték, akkor halmozódik rá.

Hamis szavak	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	2 MP	-	szint*kör	-

A varázslattal a bárd beszélhet áldozata szájával, míg a kívánt szavakat dalba foglalja, s az áldozat akaraterő mentődobását elvétí. Az egyetlen kitétel, hogy a szövegnek rímelnie kell, mi talán egy bárdolatlan flótás szájából hangozva árulkodó lehet.

Zagyválás	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	2 MP	-	szint*2 perc	-



A kiválasztott célpont sikertelen akaraterő mentődobása esetén a bárd beszédét összekuszálhatja, különböző nyelveken beszélgetheti, állati hangokra cserélheti beszédét, szavait felcserélheti, vagy esetleg visszafelé beszélgetheti.

Magas szintű varázslatok:

Hősi rege II.	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	7 MP	hallótáv	5 kör	-

A dalnok képes énekével minden célszemély bátorságát erősíteni, vagy épp gyengíteni, akik hallják. A célpontok támadóértéke ezzel vagy +3 ponttal nő, vagy -3 ponttal csökken a hatóidő alatt. Akaraterő mentődobást csak játékos karakter tehet ellene, nehéz célszámra.

Távoli üzenet	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	5 MP	-	-	-

A dalnok kommunikálhat egy távoli személlyel. A kívánt üzenet nem lehet hosszabb kétpercesnél, de a távolság nincs megkötve. A bárdnak csak a személyre kell gondolnia, s koncentrálnia az üzenetre, mely a játszott dallammal együtt utat talál a célszemély felé. Az adott személy lesz a célpont, és csak ő hallja meg az elsuttogott szavakat. A bárdnak birtokában kell lennie valamilyen szimpatikus viszonyban levő tárgynak, amely a célszemélyhez köti.

Kínok kakofóniája	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	5 MP	-	egyszeri	szint*1d4

A dal szörnyű, diszsonáns hangzataival az áldozaton kínzó fejfájás hullámai söpörnek végig. Füléből vér dől, amennyiben Ktartás mentődobását elvétí, szint\*1d4 sebzést szenved el. Sikeres mentődobás esetén az alany csupán egy körig zavart lesz, cselekedni nem képes abban a körben

Feledés homálya	Szükséges MP	Hatótáv	Hatóidő	Sebzés/Gyógyítás
	6 MP	-	végleges	-

A dallal a bárd képes kitörölni az áldozat elméjéből egy tetszőleges nap emlékeit. Ha az áldozat elvétí akaraterő próbáját, az adott nap teljesen törlődik emlékezetéből, mintha nem is lett volna. A varázslat ellentétesen is alkalmazható, ilyenkor tetszőleges emlékek helyezhetőek el az áldozat elméjében, de ehhez „tisztá lap” szükséges, így ilyenkor célszerű az adott napot törölni, majd a varázslatot újra alkalmazni, viszont ekkor nem jogosult az áldozat újbóli mentődobásra.

## Rituálék:

A rituálék a mágiahasználat magasiskolájának számítanak, segítségükkel különösen összetett hatás érhető el, mikhez a mágiaág adott varázslatai nem volnának elegendők. A varázslat mibenlétét, hatását és követelményeit minden esetben a KM és a játékos közösen határozzák meg.

Természeti mágia rituáléjával kiváltható például oly erős földrengés, mely városokat dönt romba, avagy olyan felhőszakadás idézhető elő, mi elolt egy tomboló tűzvészt, vagy akár termékeny földet varázsol a sivár kősvatagból.

Ilyen formán a maledicta megátkozhat egy egész falut, hogy minden első szülött gyermek torzán szülessen, s vérré váljon a folyó, a bárd utcákon kanyargó önfeléd körtáncba hívhatja a város lakóit, vagy régvolt csaták eseményei elevenednek meg szemei előtt. A boszorkány halálig magába bolondíthatja kiszemeltjét, a goeta paktumra léphet nagyhatalmú démonfejedelmekkel, vagy a pokol lakójának gyötörni ajánlhatja fel valamely szerencsétlen testét. Az asztralista megállíthatja az idő folyását egy pillanatnál, vagy az elementarista szolgáló gölemet teremthet. A pap kiátkozhatja a bűnöst az Egy kegyelméből, feltámaszthatja a holtat, próféciát közvetíthet. A varázstárgyak szintén csak mágus által és rituálé keretében készíthetők.

A példák csak a képzelet szab határt, azonban a kiváltandó hatással a mágiaág természete minden esetben összhangban kell, hogy legyen! Rituálét az adott mágiaágban csak az hajthat végre, aki felé már megnyíltak a mágiaág magas szintű varázslatai és MP-i maximális számban állnak rendelkezésére. A rituálé a varázshasználó minden MP-jét felemészti, s mágikus kifáradást von maga után, minek következtében 1d4 napig képtelen varázslatot használni.

A rituálé elvégzése minden esetben különös előkészületeket és speciális körülményeket, komponenseket igényel. Ennek értelmében és a kívánt hatás nagyságát figyelembevéve a KM meghatároz egy időpontot (teliholdkor, napfogyatkozás alatt, egy hadvezér vesztés csatájának évfordulóján stb), helyszínt (keresztútnál, bitófa alatt, hegytetőn stb.) komponens (rég halott király csontja, 50 arany értékű drágakő, szűz férfi magja stb) áldozatot (hajtincset elégetni, a varázsló magát megcsonkítani, embert áldozni, vérrel kevert bort a négy világtáj felé hinteni stb.) módot (meztelenül kimerülésig táncolni, meghatározott szöveget kántálni/énekelni bizonyos ideig, szeretkezés közben stb.) A rituálé minden esetben aktív játékot igényel vagy RT felületen, vagy fórumon.