

DEMUNDIRO
A Masok Világ



KRIPPÁK
JÓNYV
XISZKESIX

KRIPPÁK KÖNYVE

Tóth Lambert
Nemundir, a Másik Világ
Kripták könyve

„A HALÁL MINDENHEZ HASONLÓ,
DE NEM AZONOS SEMMIVEL SEM...”

Tóth Lambert

Nemundir, a Másik Világ Kripták könyve

**Szerepjáték
szabálykönyv kiegészítő**

**Delonaran Kiadó
Szeged, 2010**

Írta

Tóth Lambert

Illusztrációk

Nagy Marci, Dányi István
Mianmar Greenblood

Főtesztelők

Dohar Gergely Nándor, Juhász Péter, Kun Áron, Nógrádi Claudia Anna

Tesztelők

Szegedi Nemundir Klub

Tördelte

Fodor Attila Tamás

A kiegészítő kereskedelmi forgalomba nem hozható, a kiadó előzetes engedélye nélkül.
Minden jog fenntartva, kivéve a sokszorosítást jogát.

Delonaran Kiadó, Szeged
© Tóth Lambert, 2010



TARTALOM

A KRIPTÁK KIALAKULÁSÁNAK TÖRTÉNETE	8
Történetek a kriptákról	9
A KRIPTÁK RÖVID BEMUTATÁSA	14
A kripták hierarchikus rendszere	19
Élőhalott lények és képességeik	20
Csontvázak	20
Szellemek	28
Zombik	37
Lidércek	45
Morlon harcművészet	51
ÉLŐHALOTT SZEREPLŐK MEGALKOTÁSA	55
Az élőhalottak képességeinek megtanulása és fejlesztése	59
Az élőhalott lények fejlődése	65
A KRIPTÁK KASZTJAI	65
Kriptavédelmeső	66
Sötétbajvívó	67
Holdbűvölő	68
Sötétpap	69
Kriptaszivány	70
Árnyékjáró	71
AZ FELNEHIREK MÁGIÁI	72
Általános leírás	72
Természetes mágia használata	72
Vérmágia	73
A vérmágia különleges varázslati képességei	73
Az alsó szféra varázslatai	74
A középső szféra varázslatai	75
A felső szféra varázslatai	76
A legfelsőbb szféra varázslatai	77
Vérmérgek, vérjelek és egyéb vérvarázslatok	78
Kriptamágia	80
A Láthatatlan Kripta varázslatai	81
A Fekete Szárny Kripta varázslatai	89
A Fakó Hold Kripta varázslatai	96
Az Achana Kripta varázslatai	104
A Fehér Homok Kripta varázslatai	112
ÚJ KÉPESSÉGEK	119



A KRIPTÁK KIALAKULÁSÁNAK TÖRTÉNETE

Részletek Helenis az Északi Szél Leányának „A Kripták titkai” című tanulmányából*

„Az első halálmágiával foglalkozó írásos feljegyzés egy farenorumi időkből származó, ismeretlen anyagú táblán Farenorum Szívében találta egy elszánt régész Agorin, aki arra tette fel életét, hogy megfejtse a különös írásokat. Ezekből tudta meg, hogy már több ezer évvel az Újkor előtt ismerték és alkalmazták a halálmágiát. A tábla arról tanúskodott, hogy a halálmágia terén egy Zael nevű mágus ért el először igazi áttörést. Valószínűsíthető, hogy szokatlan és egyben visszatartó tanulmányait a korabeli varázshasználók elutasították őt magát pedig kiteszítették. Bár Zael sorsának részleteit nem tárta fel a tábla, kiderült, hogy elsőként támasztott fel lidércként egy halottat úgy, hogy annak személyisége megmaradt. A lidérc neve Genrokil volt, mely név ismerősen csenghet azok fülében, akik mélyrehatóan tanulmányozták már Farenorum történelmét. Genrokil az utolsó uralkodó volt, akinek a hatalmát nem sikerült megtörni, és így országa egészen a haláláig független maradt a farenorumi befolyástól. Agorin szerint a halott uralkodó és a lidérc egyazon személy. Ezt a gondolatot támasztja alá az, hogy a tábla szerint Zael és a lidérc a halott uralkodó egyik kastélyában folytatta tovább tevékenységét. Annak ellenére, hogy a történészek mind a mai napig tévesnek tartják Agorin elméletét, egyre több bizonyíték szól amellett, hogy Genrokilnak lehetett olyan kastélya, melyről ellenségei nem tudtak...

...A legenda szerint a kastélyt kezdetben Genrokil hű alattvalói lakták, akik közül egyre többen estek áldozatul Zael kísérleteinek. Az élőkől holtak, a holtakból élőhalottak lettek, és a kastély a halálmágia fellegvárává vált. Az elhagyatottnak tűnő épület köré a farenorumi világ lakói különböző mítoszokat szöttek, és elnevezték Kriptának. A „kripta” szó ezek után egyet jelentett az élőhalottak fellegvéraival. A forrás tanúsága szerint Farenorum virágkorában őt ilyen kripta működött Zael irányítása alatt, aki ekkorra már az élőhalottak császárának nevezte magát.

A farenorumiak tartottak Zaeltől, így nem várták meg, hogy hatalma elérje csúcsát. Nyílt háborút indítottak a kripták ellen, és egy árulásnak köszönhetően sikerült megtörni a halálmágus hatalmát. Zaelt egy teineor börtönbe zárták, és csontvázhoz hasonlító testét egy olyan kőhöz láncolták, mely folyamatosan szívja a mágiához szükséges energiáit. Ez a megoldás valószínűleg nem volt elég biztonságos, ugyanis valaki - véleményem szerint Genrokil lehetett az - bejutatta neki mágikus fegyverét, a Deurn Metor-t, mellyel képes volt elnyelni a halottak energiáit. Így nem telt el sok idő, és Zael ismét szabad lett.

Agorin további kutatásainak köszönhetően arra is fény derült, hogy Zael a Deurn Metor működési elvére alapozva létrehozta a több méter magas óriási kristályokat, a kriptaköveket. Egyetlen kriptakő képes lehetett akkora energiát felszabadítani, ami a jelenkori papi mágiákéval vetekszik. Az élőhalottak császára így elérte erejének csúcsát, a kriptáktól egész Nemundir-szerte rettegtek az élők. Ekkor döntött úgy Zael, hogy sötétpapjai segítségével végre megpróbálja megtörni Farenorum hatalmát. Bár milliós élőhalott seregnek parancsolt és a kriptakövek erejét is ő uralta, elbukott.

Testét a győztesek egy szarkofágba helyezték, a tudatát pedig egy kristályba zárták, majd mind a két tárgyat elrejtették azzal a céllal, hogy lehetőleg senki ne találja meg. A kripták új uralkodója Genrokil lett, aki mindent megtett annak érdekében, hogy eltüntesse a kastélyokat a kíváncsi tekintetek elől. A Farenorumiak úgy hitték, hogy a kripták végleg eltűntek a nemundiri föld színéről...

Természetesen nem így történt. Farenorum viszont elpusztult, és valószínű, hogy az élőhalottak voltak az egyeduralgoló lények Nemundir-szerte évszázadokon keresztül, amikor mindenhol pusztított a farenorumi kór. Erre Agorin jegyzeteiből következtettem.

Amikor Farenorum végleg eltűnt és a civilizáció összeomlott, a halandók száma megcsappant, így az élőhalottak többsége nem tudott elég táplálékhoz jutni. Az élelem nélkül maradt, testtel rendelkező élőhalottak közül sokan más univerzumokba vándoroltak. Primundirba is visszatértek, ahol az akkoriban igen primitív társadalomban élő emberek könnyű zsákmánynak számítottak. Nem csak elnéptelenedtek a kripták, hanem vezető nélkül is maradtak, mivel az élőhalottak urának, Genrokilnak is el kellett hagynia Nemundirt. Távozásakor ő maga ültette el a viszály magját, amikor kettétörte a Zael által készített táblát, mely a kripták lakóit engedelmességre kényszerítette. Fel akarta szabadítani a „népét”**, ám ehelyett a pusztulást hozta el számukra.

Miután a kripták lakói öntudatra ébredtek, nem kellett sok idő, hogy elkezdődjön a harc a hataloméért. Az egységes társadalom sok különálló csoportra oszlott, és minden kripta megtanulta használni saját kriptakövét. A háború végeredményeként a legtöbb Nemundirban maradt élőhalott eltűnt a föld színéről.

A régész munkásságából eddig lehet követni a kripták történetét, mivel 1864-ben eltűnt...”

*A tanulmány egy cikksorozat formájában jelent meg 1935-ben az Anelana Fellegvéra című tudományos folyóiratban.

**Helenis azért használja a nép szót idézőjelesen, mert akkoriban az élőhalottakra nem tekintettek egységes fajként.





Történetek a kriptákról

A Láthatatlan Kripta története - Agorin bukása

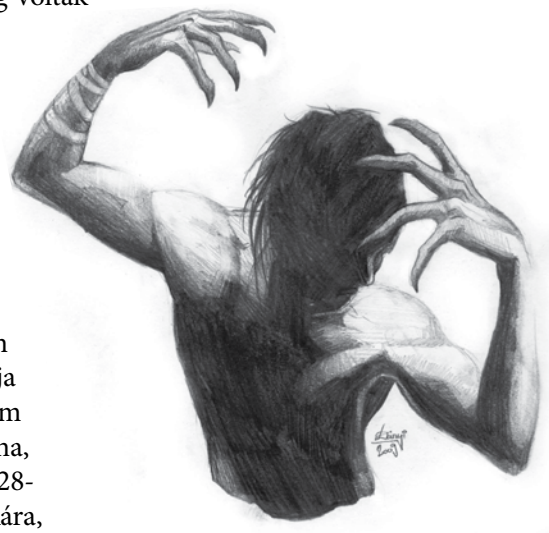
A Láthatatlan Kriptát az a történelemtudós fedezte fel, aki a farenorumi táblát megtalálta. A tudós tanulmányai során rájött, hogy a kripták és a halálmágia már a farenorumi időkben is léteztek, sőt, pontos utalásokat talált arra, hogy néhány kriptának még ma is működni kell. A tudományos világ nem akarta elismerni a kutatásait, mivel a Farenorumról alkotott képpel nem volt összeegyeztethető a halálmágia ilyen szintű alkalmazása*.

Agorin - a tudós - elkezdte tanulmányozni a halálmágia kialakulása köré szőtt legendákat. Egyre jobban beleásta magát a halálmágia mélységeibe, végül eldöntötte, hogy ő maga is gyakorló halálmágussá válik. Elhagyta családját, és az Erőd-hegységben található kicsiny birtokára költözött, hogy zavartalanul foglalkozhasson új tanulmányaival. A tudományos körök ekkor végképp kiutasították magukból a megháborodott tudóst.

Sajnos a halálmágia születésének legendái nem vezették nyomra. Az első halálmágusok mind eltűntek vagy megzavarodtak, mert hatalomvágyuk rabjává váltak. A történelem tanúsága szerint a halálmágia a legtöbbször műelőinek vesztét okozza, és félő volt, hogy Agorin is erre a nyomorúságos útra tévedt.

A történész végül maga is sötétmágussá, a halálmágia mesterévé vált, és tekintete a szellemvilág felé fordult. Még a többi halálmágus is különösnek és már-már rémisztőnek** találta kísérleteit, melyek célja nagytudású szellemek megidézése volt. Agorin állapota bizarr kutatási módszerei miatt romlani kezdett, kísérletei eközben rendre kudarcot vallottak.

Agorint rendszeresen meglátogatta a felesége annak ellenére, hogy férje többször figyelmeztette ennek veszélyeire. Míg aztán 1864 Enuras másodikán, egy hűvös téli napon csak a férje hült helyét találta a mocskokkal és állati maradványokkal teli sötét lyukban, melyet aligha lehetett volna emberi lény otthonának nevezni. A rossz útra tért halálmágus eltűnéséről sok legenda született. A tudós társaságok meg voltak győződve arról, hogy megzavarodott elméje és labilis idegállapota okozták a vesztét. Ám a halálmágusok, akik figyelték Agorin munkásságát, tudták: sikerült neki.



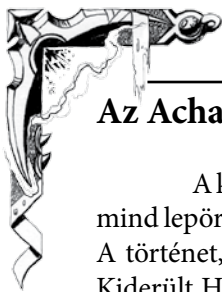
Az Achana Kripta története - Helenis felfedezése

Helenis az Északi Szél Leánya 1908-ban született S'lnoria városában, apja történész, anyja pedig csillagász volt. A kislány egyedüli gyerekként sok törődést és figyelmet kapott szüleitől. Nagyon korán elkezdték taníttatni, és hamarosan kiderült, hogy a kis Helenis tudásszomja szinte kielégíthetetlen. Már nyolc éves korában tudott olvasni, de nem mesekönyvek érdekelték, hanem Nemundir történelmének nagylexikona, és az apja farenorumi legendákról összegyűjtött írásai. Húszévesen, 1928-ban beiratkozott az Anelaniai Tudományos Akadémia történelem szakára, melyet 1933-ban el is végzett kiváló eredménnyel. Tanárai biztatására az Akadémia tagjává vált, és Farenorum bukása utáni vallások és kultuszok után kezdett kutatni. Tanulmányai során eljutott Agorin legendájához, és a táblához, melyet az Anelaniai Nagykönyvtár őrzött. 1935-ben publikálta dolgozatát az Anelana Fellegvárán című tudományos folyóiratban. A cikksorozatot olvasva tanárai megrökönyödve tapasztalták, hogy az ifjú hölgy szintén a halálmágia eredetét kutatja, akárcsak Agorin. 1939-ben, még a háború kirobbanása előtt Helenis otthagyta az egyetemet, és Syzt Marneába költözött, ahol szívesen fogadták őt és elméleteit. A művészet fellegvárában sok új tapasztalatot szerzett. A felfedezések korában készített térképeket és feljegyzéseket tanulmányozta, valamint könnyedén jutott új információkhoz letűnt Farenorum-kori legendákról, hiszen a város mindig tömve volt tehetségesebbnél tehetségesebb bárdokkal, akik szívesen megosztották mítikus ismereteiket a szépséges tudósnővel. 1953-ban úgy tűnt, a munkáját siker koronázza. Az írásokat tanulmányozva egy, már a felfedezések korában kultikus jelentőségű ősi rom nyomaira bukkant, melyet az Achana erdő rejtett. Helenis expedíciót szeretett volna indítani, de a válságos nemzetközi helyzet miatt az egyetem elutasította kérését. 1957-ben, Agonis Shamia felszabadulása után azonban már semmi sem állhatott útjába, hogy felfedezze az Achana erdő rejtélyét. 1958 nyarán elkezdődött a rom feltárása, és így Helenis rábukkanhatott arra a tárgyra, mely végül az egész életét megváltoztatta: egy kék színű, ököl nagyságú kristályra.

*Általánosan elfogadott tény, hogy a halálmágia az újkor találmánya.

**Érdemes végiggondolni pár percben, milyen lehet egy olyan kísérlet, melyet egy halál mágus is rémisztőnek tart.





Az Achana Kripta története - Helenis látomása

A kristály, melyet Helenis talált, korához képest jó állapotban volt. Amikor hozzáért, a kristályban található emlékek mind lepörögtek a szeme előtt, majd a varázslat bevégeztével a kristály megrepedt, így nem lehetett már többször használni. A történet, melyet a kristály elmesélt, végsősoron az összekötő kapocsnak számított a kripták titkainak leleplezésében. Kiderült Helenis számára, hogy azokban az évszázadokban melyek Farenorum bukását követték, csakugyan az élőhalott lények vették át az uralmat a felszínen, és Genrokil valóban elhagyta ezt a világot, ezzel kirobantva a felnehirek* közötti háborút. A nagy háború után két kripta maradt fenn. Az egyik az erdőben talált Frylz nevű kripta, melyet valaha zombik és lidércek laktak. A másik, melyet a kristályt elkészítő lidérc a Láthatatlan Kriptaként említett, főleg szellemek lakhelye volt. A lidérc még említést tett egy északi kriptáról és annak helyéről, de megjegyezte, hogy a kripta a háborúban az enyészeté lett. A felnehirek küzdelme a létezésért e két kripta között folytatódott tovább, mígnem a Láthatatlan Kripta vezetőjét, Wylzort sikerült száműzni az árnylények létsíkjára. Wylzor nélkül a Láthatatlan Kripta összeomlott, de nemsokára követte az achana erdő kriptája is, hiszen élelem nélkül ez a kripta sem bírt tovább fennmaradni.

Miután kiderítette, miért tűntek el a kripták az újkorra, Helenis levelet írt az Anelaniai Tudományos Akadémiának, hogy kutatás céljából adják ki az Agorin eltűnése előtt készült jegyzeteket. Az Akadémia vonakodva bár, de kiadta a régész írásait. A tudós azonban hiába folytatta a kutatást. Senki nem hitt neki, hiszen látomását csak ő élte át, a rom feltárásakor pedig nem talált elég tárgyi bizonyítékot, hogy a tudományos köröket is meggyőzze a kripta jelenkori létezéséről. 1960-ban megjelentetett egy cikket elméletéről, miszerint Agorin a Láthatatlan Kripta urát, Wylzort idézte meg, aki ezután megszállta őt. A Syzt Marneai Egyetem erősen bírálta a cikk tartalmát, és Helenis nemsokára az egyetem kapuin kívül találta magát.

A Láthatatlan Kripta története - Agorin Wylzor

A tudós emberek általában utólag jönnek rá a tévedéseikre. Így járt az Anelaniai Tudományos Akadémia egész társasága is, amikor 2002-ben megjelent egy kobold sámán**, név szerint Khesyl a Hosszúléptű tanulmánya, melynek címe magáért beszél: „A gyakori szellem-észlelés és a Láthatatlan Kripta legendáinak összefüggései”.

2002-re már tudományos tényé vált, hogy valami változik Nemundir világában, hiszen egyre több élőhalott észleléséről érkeztek jelentések. Ami a legkülönösebb volt ezekben az esetekben, hogy a Shammana és Analena papság a nyomozásai során nem talált halálmagusok ténykedéseire utaló jeleket.

Az Akadémia 2003-ban megbízta Khesylt, keresse meg a Láthatatlan Kriptát. Sámánként Khesyl egyedülálló érzékre tett szert, amivel különösen gyorsan megtalálhatja a szellemeket. Rövidesen olyan nyomokra bukkant, melyekből nyilvánvalóvá vált számára, hogy a Láthatatlan Kriptát élőlény nem találhatja meg. Khesyl így elhagyta testét, és szellemként kutatott tovább. Hosszú és kimerítő napok teltek el a kereséssel, míg végül sikerült a Kripta létezésére valós bizonyítékot találnia.

A sámán megerősítette Helenis elméletét, miszerint Agorin testét egy ősi szellem, Wylzor szállta meg, aki visszatért a kriptájába, majd helyreállította uralmát és a kripta működését. Az Akadémia ezek után hivatalosan is bejelentette, hogy a Láthatatlan Kripta nem csak egy felfedezett történelmi romnak, hanem valós veszélyt jelentő helynek minősül, nem más, mint egy fellegvár, ahol megelevenednek az ősi legendák élőhalottjai. Három nappal később Khesyl eltűnt. Szobájának falán az alábbi vérrrel írt mondat volt olvasható: „Most már én is Láthatatlan vagyok!”

A tudóstársadalom megrendült, többen megpróbálták felvenni a kapcsolatot Helenissel, aki az évek során töméntelen mennyiségű tudást halmozott fel, azonban egy északra indított expedíció során eltűnt.

Az Achana Kripta története - Helenis megszállottsága

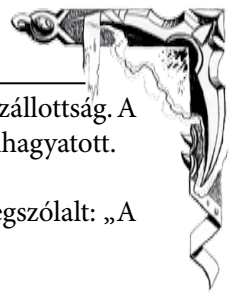
Annak ellenére, hogy tudóstársai és barátai elfordultak tőle, Helenis tovább folytatta a kripták keresését. Az Achana erdő-beli látomására alapozva expedíciót szervezett, melynek célja az északi kripta feltárása volt. Ezáltal szerette volna bizonyítani a kripták létezésének, és az ő elméleteinek igazát. A tőkét a szüleitől kapta a merész vállalkozásra, akik eleinte természetesen ellenezték az expedíciót, de Helenis meggyőzte őket arról, hogy ez az egyetlen lehetőség a nézeteinek igazolására.

1965-ben az expedíció útnak indult, hogy az északi Ezüst-hegységet bejárva megleljék az elveszett kripta romjait. Helenist öten kísérték el útjára, mely egy hónapon keresztül eseménytelenül telt. Az egyik éjjel azonban a táborozók hátborzongató hörgésre ébredtek, ám amikor keresni kezdték a hang forrását, csak a már elnémult sötétséget találták. További megmagyarázhatatlan jelenségek is egyre több nyugtalanságra adtak okot. Helenis egyre izgatottabb lett, kísérői

* A felnehir szó az élőhalottakra használt kifejezés Nemundirban Lásd: 16. oldal

** Az akadémiai körök ritkán ismerik el sámánok tudományos munkásságát, és még ritkábban engedélyezik a publicitást számukra.





viszont a kutatás felfüggesztését sürgették. Végül a csapat felbomlott, és Helenisnek egyetlen társa maradt: a megszállottság. A szétválás után még négy napig vándorolt, míg végül megtalálta a kriptát, mely szerencsétlenségére nem volt elhagyatott.

A hosszú utazástól meggyötört Helenist egy jóképű, talpig feketébe öltözött fiatalember fogadta. Az ismeretlen szó nélkül bevezette őt a kriptába, és amikor odabent már csak a sötétség ölelte körül őket, megszólalt: „A nevem Caron Fayer. Üdvözöllek a kriptámban.”

A Fekete Szárny Kripta története - Fayer kriptája

Caron Fayerről nem sokat tudunk. Ami bizonyos, hogy korunk legnagyobb halálmágusa volt, aki saját tudásával képes volt részlegesen feléleszteni az északi kriptát. A róla szóló legendák tanúsága szerint Fayer hatalma nem Nemundirból való volt. Arról, hogy pontosan mikor fedezte fel a kriptát, nincsenek pontos információk. Valószínűsíthető, hogy az ezredforduló* környékén vált a kripta uralkodójává, majd a rákövetkező évtizedek alatt terjesztette ki alvilági kapcsolatait, melyekre az egyébként félig-meddig működő kripta hatalmát alapozta.

Helenis tehát Fayer kriptáját fedezte fel, aki, meghálálva eddigi fáradozásait, bevezette a kripták működésének világába. A halálmágus lassan elcsábította a fiatal lányt, és elhitette vele, hogy ő lehet majd a kripta úrnője. A homályos és misztikus történeteken nevelkedett ifjú hölgynek ezek voltak élete legszebb napjai. Bebizonyosodott számára, hogy elméletei mind helyesek voltak, ráadásul a sármos, nagy tudású mágus szerelméhez képest jelentéktelennek tűntek távoli emlékei a világról és a tudományos körök megvetéséről.

A mai napig bárdok hosszú sora énekli a regéket arról, hogy a rejtélyes halálmágus milyen kegyetlenül bánt fiatal szerelmeivel. Helenissel sem tett kivételt. Miután a lány valóban szerelmes lett, a mágus közölte vele, hogy az egész színjáték volt csupán. Amikor a nő zokogott, és az istenek összes csapását kérte Fayerre, az csak elmosolyodott a törékeny elme sziporkázásán, majd megszálló varázslatait használva átvette az uralmat a lány teste felett, és ezt a lehető legtöbb módon kihasználta. Így nem csak a lány lelkét, de a testét is meggyötörte. A kínzás abban tetőzött, hogy Fayer megölte a lányt, rüt zombiként feltámasztotta, és visszaküldte a kriptán kívüli világba.

Helenis tébolyultan bolyongott. Legszívesebben végleg meghalt volna, sőt, valószínűleg párszor meg is kísérelte elpusztítani magát, de a teste már túl volt a halál megrázkódtatásán. Északon a mai napig azt beszélnek, hogy Helenis az Északi Szél Leánya ott kísért és gyermekeket rabol, sőt, néha a szél erős zúgására azt mondják, az Helenis síron túli hangja.

Az Achana Kripta története - Helenis visszatérése

Északon hiába próbáltak Helenis nyomára bukkani az Anelaniai Tudományos Akadémia hírszerzői, hiszen ő délnek vette az irányt, és egészen az Achana erdőig bújdosott. Visszatért oda, ahol az egész élete megváltozott. Az Achana Kripta romjai közt pókokra vadászva tengette szörnyűséges éjszakáit, és fejfájást hozó nappalait, míg egy napon hirtelen beteljesült egy régi álma. Találkozhatott Agorinnal, akit szellemi mesterének tekintett.

Agorin Wylzor kiutat mutatott Helenisnek a reményvesztettség völgyéből. Egy utat, mely megadhatja számára a lehetőséget a bosszúra. Hosszú hónapokon keresztül tanította Agorin a zombinőt, miként használja új képességeit. Helenis ugyanolyan megszállottá vált, mint azelőtt, de most személyes bosszúja hajtotta.

A teste újabb drámai átalakuláson ment keresztül, amikor egy magára öltött pók, -és az eredeti zombi alakja közt ragadt. Új lehetőségek nyíltak meg előtte, és nem sokkal ezután Agorin Wylzor, a Láthatatlan kripta ura elérkezettnek látta az időt, hogy feltámasszák az Achana erdő kriptáját, melyet a Pókúrno, Helenis vezet majd. Hosszú évtizedek alatt sikerül az Achana kriptának -vagy más néven az Úrnő Kriptájának - kellőképpen megerősödni ahhoz, hogy a Láthatatlan Kriptával szövetségre lépve megkíséreljenek támadást indítani Fayer ellen. Ám Helenis és Wylzor elkéstek.

A Fekete Szárny Kripta története - Váratlan vendégek

Fayer igen sok ellenséget szerzett magának munkássága során, így elkerülhetetlen volt, hogy előbb-utóbb őt is elérje a nagyravágyó halálmágusok végzete. Azt viszont senki nem gondolta volna, hogy ez ennyire váratlanul fog bekövetkezni.

Caron alvilági szervezete „a Gyilkos Farkasok évek óta gyerekeket gyűjtött a kriptába Nemundir több részéről, hogy ott kemény kiképzés során ők is a szervezet tagjaivá váljanak. A kezükre tetovált farkas-jellel örökre megbélyegezték őket.

*1900-as ezredforduló.



Egy alkalommal azonban két igen fontos gyereket sikerült elkapniuk. Egyikük Aron von Tord fia Tyrlo volt, a másikuk pedig Fayer fia Fe'ar. Néhány kevésbé ismert, de nagy tudású kalandozó, valamint Fe'ar nagybátyja az akkor már legendás hírű Krall Bruth elindult a gyerekek kiszabadítására. Mialatt a mentőcsapat végigküzdötte magukat a kriptában rájuk támadó lények sokaságán, a két leleményes fiú kiszabadult, és szemtanúi lehettek egy különös égi csatának a kriptá

mélyén. Elon az ahanlas Armenaran paplovag egy növel küzdött, aki démonsárnyakkal tartotta magát a levegőben egy lávafolyó felett, míg a lényeket idéző Morrandil, a csarnok bejáratánál fedezte társait. Fayer a hegy gyomrában állt egy sziklán, és egy nagy erejű varázslatot készített elő. A mentőcsapat megkísérelte megakadályozni a varázslat befejezését, ám már a küzdelem elején egyértelmű volt, hogy Krall Bruth fegyverforgató tudománya semmit nem ér majd a mágus ellen, hiszen azt egy erős energiamező védi. A kis Fe'ar váratlanul a csata sűrűjébe rohant, megrohamozta a fekete köpenyes alakot -akiról nem tudta, hogy az apja -, és apró törét* akadály nélkül döfte a halálmágus szívébe. Fayer elvesztette koncentrációját, és az ellene irányuló többi támadás elől már nem tudott kitérni. Pusztulása az egész barlang pusztulását okozta, és a kriptá nagy része súlyosan megrongálódott.



A Fakó Hold Kriptá története - Xeer áldozata

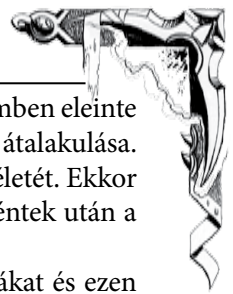
Amikor a Láthatatlan és az Achana kriptá csapatai az éj leple alatt megérkeztek Fayer kriptájához, már csak romokat találtak. Az egyesült élőhalott haderő akadály nélkül vonult be a kriptába, hiszen a néhány hátramaradt kósza zombi és alvilági harcos nem tanúsított komoly ellenállást. Nyilvánvalóvá vált, hogy Fayer vagy elmenekült, vagy elpusztították. Bizonyos jelekből arra lehetett következtetni, hogy Caron néhány hű szolgája délre vándorolt, hogy felélessze a negyedik kriptát, ezért valószínűnek tűnt számukra, hogy maga Caron Fayer is délre menekült. Az északi kriptá átkutatása és felélesztése helyett így rögtön dél felé fordultak.

Délen Fayer legtehetségesebb tanítványa, a fiatal és ambíciózus Xeer mestere feljegyzéseit követve megtalált egy kriptát, ám nem tudta működésbe hozni azt, ezért elhatározta, hogy leszámol földi életével. Rituális öngyilkosságot követett el, ezzel felélesztve a kriptakövet, ami újból gyűjteni kezdte a halottak energiáit. Később saját sötét papjai támasztották fel csontvázként. Xeer tudta, hogy kriptája még gyenge, és ha Fayer ellenségei rátalálnak, akkor könnyen meglehet, hogy elsöprik Nemundir színéről.

A Fekete Szárny Kriptá története - Morrandil

Morrandil semmire sem emlékszik a gyerekkorából, mivel nem volt se gyerekkora se gyerekszobája, hiszen ahanlasként érkezett Nemundir világába. Az Anaron Köztársaságban, a Hranam erdő egyik tisztásán találtak rá helyi favágók. Annak reményében, hogy választ talál kérdéseire, Anaron Antlerbe vándorolt, a Köztársaság fővárosába. Itt sajátította el az idéző mágiát, és itt ismerkedett meg L'lianával, egy elnir gyógyítóval. Nem kellett sok idő, hogy feléledjenek ahanlas ösztönei, és úgy tűnt, viszonylag hamar sikerült megtalálnia a feladatát. Ártatlanokat védelmezett és segítette L'lianának lelassítani egy szörnyű járványt, ami a Köztársaság keleti partvidékén söpört végig. A közös munka során egyre közelebb kerültek egymáshoz, és Morrandil elkövette azt a hibát, hogy beleszeretett a lányba. Nem sokkal azután, hogy kapcsolatuk komolyra fordult, a gyógyítót megátkozta Ar'lenna, egy boszorkány, aki átkaival fokozta a kór gyors terjedését, csak azért, hogy drágábban adhassa el gyógyító főzeteit. A fiatal lány szervezete nagyon legyengült az átok miatt, így egy egyszerű elnir nátha megölte őt. Morrandil nem tudta feldolgozni kedvese elvesztését, így elhatározta, hogy bosszút áll.

* Az igazsághoz hozzá tartozik, hogy Fe'art saját anyja Am'ra szállta meg, és vette át teste felett az irányítást. Am'ra egy nagyerejű boszorkány volt, aki fiának még kisgyermek korában egy üresség jelével ellátott tört ajándékozott.



Ahelyett, hogy továbbra is a kór megfékezésén fáradozott volna, felkutatta Ar'lennát, hogy megölje. A küzdelemben eleinte alulmaradt, és már majdnem elérte a végzet, amikor testét egy energia aura vette körül, és elkezdődött az átalakulása. Hatalmas fehér szárnyaival az égbe emelkedett, onnan sújtott le a boszorkányra, és így egy csapással kioltotta életét. Ekkor fehér szárnyai lassan elszürkültek, majd tovább sötétedve feketévé váltak. Így bukott el Morrandil, aki a történetek után a halálmágia tanulmányozásába vetette magát, hátha megtalálja a módot, hogy beszéljen halott szerelmével.

Mikor Morrandil útja során az északi kriptához tévedt, még nem ismerte a kriptákról szóló legendákat és ezen hatalmas fellegvárak jelentőségét. A kriptában tett látogatás után azonban kutatni kezdte a kripták eredetét és működését. Azokban a hónapokban, melyeket Krall Meldox közelében található birtokán töltött, mindent kiderített, amit csak lehet, majd meggyőzte Krallt, hogy térjenek vissza, még mielőtt valaki más átvehetné a kriptá irányítását.

Bruth és Morrandil útra keltek az ifjú FEAR társaságában, akit Morrandil tanítványául fogadott. A kriptába visszatérve meglepve tapasztalták, hogy egy lélek sincs már ott. Néhány nap kutatással Morrandil kiderítette, hogy Fayer a „Tudás Oltára” nevű varázstárggyal tartotta működésben a kriptát, és miután ő elpusztult, a kriptá működése leállt. Ebből a bukott ahanlas arra következtetett, hogy a kriptá szívét Fayer nem is hozta működésbe*. Morrandil és segítői megkeresték hát az északi fellegvár kriptakövet. Ősi csapdák és egy kriptavédő szellem leküzdése után sikerült megtalálniuk azt, amit kerestek. Morrandil sorsa ekkor vált eggyé az északi kriptáéval. Bukott ahanlasként képes volt akkora energiát felszabadítani, mely működésbe hozta a kriptakövet. Sokan úgy vélik, hogy a kriptá uraként később megidézte L'lianna szellemét.

A Fakó Hold Kripta története - Xeer kutatásai

Xeer, bár tapasztalatlan volt és nem rendelkezett különösebb vezetői képességekkel, tudta, hogy mestere ellenségei hamarosan felfedezik kriptáját, ezért szövetségesek után kezdett kutatni. Fayer hibájából tanulva nem alvilágból szakadt tolvajokra, fejdázókra és más alantas lényekre akarta építeni hatalmát. Ő egy olyan szövetségest keresett, akivel elég erőssé válhat ahhoz, hogy megvédje kriptáját egy erősebb élőhalott seregtől is. Xeer tekintete ekkor kelet felé fordult, hiszen az ősi írások szerint ott található az utolsó kriptá, melynek létezését még senki nem fedte fel.

A csontvázmágus forrásai szerint az ötödik kriptá valahol a Északi-Határhegység és a Dorgon-sivatag környékén fekszik. Xeer személyesen indult volna el egy kis létszámú felnehir csapat élén, hogy megtalálja a távoli kriptát, ám azon az éjjelen, amikor a csapat útra kelt volna, egy lidérc követ érkezett Xeerhez a Fehér Homok Kriptából.

A Fehér Homok Kripta története - A dorgonok felfedezése

Az ötödik kriptá története szinte teljesen a homályba vész, talán nem véletlenül. Néhány kriptakutató történész szerint az ötödik kriptá lényei a dorgon sivatagban vészelték át a Farenorum bukását követő zűrzavaros időszakot, majd amikor elérkezettnek látták az időt, visszatértek. Egyesek úgy vélik, hogy a dorgonok 2011-ben bekövetkezett inváziója mögött is a felnehirek álltak. Valószínűnek tűnik tehát, hogy a dorgonok között rejtőző élőhalottak a dorgonok inváziója alatt tértek vissza kriptájukba, élükön K'liurral, a lidérccel. Néhány mítikus utalás szerint K'liur nem más, mint Genrokil fia, aki apjával együtt elmenekült Nemundirból. Ám a mostanában végzett kutatások szerint csak Genrokil hagyta el ezt az univerzumot, míg K'liur és népe a dorgon sivatag területére költözött, ahol nem pusztultak el a farenorumi katasztrófa következményeként.

Nem csoda tehát, hogy a titkok által övezett Fehér Homok kriptá talán a legősibb, és ezzel együtt hatalmas felmérhetetlen. Rémisztő belegondolni abba, hogy olyan könnyedén rátaláltak a Fakó Hold Kriptára.

Az újkor első felnehir csatája

A Fakó Hold Kripta ura jól mérte fel az ellenséges kripták lehetőségeit, valóban gyorsan rátaláltak, ám Xeer szerencséje az volt, hogy a Fehér Homok Kripta hamarabb tette meg ugyanezt.

Amikor a Láthatatlan és az Achana Kripta seregei megérkeztek, csalódottan kellett tudomásul venniük, hogy Fayer halott, és hogy Xeer nincsen egyedül. Azon az éjjelen, mikor az élők a 2018-as évet búcsúztatták és városaik nyugsgó hangyabolyra emlékeztettek az ünneplő tömegek miatt, az élőhalottak újra összecsaptak.

A csatában egyik fél sem tudott győzedelmeskedni a másik felett, annak ellenére, hogy több éjjelen át tartott a Fakó Hold kriptá ostroma. Végül a támadó seregek visszavonultak, ám mindenki tudta, hogy ez nem jelenti a harcok végét. Egy olyan háború robbant ki ekkor, melynek végkimenetele az élők sorsát is megváltoztathatja.

* Morrandil ezzel magyarázta azt, hogy Fayer, miért alvilági kapcsolataival erősítette kriptáját, és hogy miért volt olyan kevés élőhalott a kriptában.





A kripták rövid bemutatása

A Láthatatlan Kripta

A kriptá ura: Agorin Wylzor - szellem

A kriptában élő lények: Szellemek (60 %), csontvázak (30 %), lidércek (8%), zombik (2%)

A kriptában élők jelleme: Gonosz és semleges jelleműek

A kriptá szövetségese: Az Achana Kripta

A kriptá ellenségei: A Fakó Hold Kripta,

A Fehér Homok Kripta

Világi kapcsolatok: Nincs jelentősebb világi kapcsolata

A kriptá által nyújtott előnyök: Ez a kriptá rendelkezik a legnagyobb ismeretanyaggal a farenorumi korról. A kriptában tehát fellelhetőek ritka varázstárgyak, és feljegyzések néhány farenorumi szimbólumról.

A kriptá lényei gyülekezőhelyei: Anaron Antler, Lonfimbras, Ghol Antler, Zhanaron Marnea, Zemonuria, Surion Anea, Anaron Aneas, Meldox

A kripták közül elsőként felemelkedő Láthatatlan Kripta a Szár-hegység északi részén található. Ha valaki arra téved, akkor csak egy hatalmas torony kettétört maradványait pillanthatja meg, mely hajdanán Nemundir legmagasabb építménye lehetett. A romok körül egy óriási kiterjedésű erdő fekszik, melyet az itt lakók Kopasz erdőnek neveztek el, mivel a toronyhoz egyre közelebb érve a fákról eltűnik a lombkorona. A kriptá mágiája valószínűleg még akkor is hatással volt a környezetre, amikor nem volt aktív. Az élők régebben sem nagyon jöttek el ideig, amióta azonban a kriptába visszatért az „élet”, a ismétlődő eltűnéseknek miatt senki nem merészkedik a Kopasz erdő közelébe. A kriptá a kettétört torony maga, ám az, aki nem a Láthatatlan Kripta tagja, soha nem találhatja meg a romokat az erdő közepén, ugyanis az erős illúziómágiáknak köszönhetően biztosan elveszíti a tájékozódóképességét, és addig bolyong, míg a kriptá lakói meg nem találják. A láthatatlanság az élőhalottak lakhelye körül így örökké megmaradhat.

A kriptát jelenleg Wylzor irányítja, aki megszállta a tudós Agorin testét. Agorin egy ébenkék köpenyt viselt megszállásának pillanatában, így a kriptá ura úgy néz ki, mint egy egyszerű halálmágus. Fekete ruházat, ébenkék köpeny, sápadt, beesett arc, mélyen ülő, barna szem, hosszú, fehér haj. Ha valaki belenéz Agorin Wylzor szemébe, láthatja a több ezer éves tudást és bölcsességet, és rögtön érzi, hogy nem egy halálmágussal került szembe. Alapvetően nem egy zsarnoki természetű vezető, ám nem tűri azt, ha valaki nem követi az általa diktált irányelveket. Megfontolt és igazságos. Soha nem ragadja el a düh, és ennek megfelelően szokott büntetést vagy jutalmat kiosztani is.

A kriptá legfontosabb célkitűzése az információk megszerzése és gyarapítása, háttérből történő manipulálás, kémkedés, az ellenségek egymás elleni kijátszása. A Láthatatlan Kripta tagjai nem ölhetnek és kínozhatnak élőket pusztán szórakozásból, hiszen ezek csak az élőkkel való konfliktusokhoz vezethetnek. Persze ha küldetésük megköveteli, akkor bármilyen eszköz alkalmazása megengedett. Ez a kriptá működésében leginkább egy titkos hírszerző szervezethez hasonlít. A kasztokból eredő hierarchiát nagyon komolyan veszik, ám egy megbízható Kriptaszivány is bekerülhet a felsőbb körökbe, ha erre valóban rászolgál. A kriptán belül mindig a kasztrendszer az első, ám egy küldetésen a megfelelő csapatmunka számít, így sokszor olyanok is átvehetik a vezetést, akik a kasztrendszerben lejjebb vannak. A belső konfliktusok és intrikák nagyon ritkák.





Az Achana Kripta

A kripta ura: Helenis, a Pókúrnő - zombi

A kriptában élő lények: Zombik (45 %), lidércek (30 %), csontvázak (15%), szellemek (10 %)

A kriptában élők jelleme: Gonosz és semleges jelleműek

A kripta szövetségese: A Láthatatlan Kripta

A kripta ellenségei: A Fakó Hold Kripta, A Fehér Homok Kripta

Világi kapcsolatok: Az Achana erdőben élő koboldokkal van kapcsolata a kriptának. A koboldok természetfeletti lényként tisztelik a Pókúrnőt, és egyfajta szektaszerű kultuszt alakítottak ki köré.

A kripta által nyújtott előnyök: Az Achana kripta élen jár a varázsital-készítésben, valamint a ritka növények begyűjtésében és természetésében. Ezért az itt élő felnehirek bármilyen komponenshez vagy varázsitalhoz könnyedén hozzájuthatnak.

A kripta lényeinek gyülekezőhelyei: Achonum, M'stornus, B'berther, Gron B'ron, Syzt Marnea, Antleia, Karanom Shamia, Agonis Shamia, Karanorum

Az Achana erdő délkeleti részén, egy kiterjedt tisztáson egy ősi rom található, mely bizonyosan a farenorumi időkből származik. Mivel a rom lépcsőzetes és gúla alakú, a legtöbbször farenorumi Ommaran templomnak gondolták, hiszen a mai napig épülnek függőkert- és piramis-szerű Ommaran templomok. A tisztáson az építmény körül egyetlen növény sem nő már, a fekete talajt itt-ott vastag pókháló réteg borítja. Úgy tűnhet, mintha a romok belsejében egy hatalmas pók élne. Ez persze nem áll messze az igazságtól, hiszen az Achana Kripta úrnője, Helenis egy félig női, félig pók alakú lény.

Helenis bizarr kinézete még akár szépnek is mondható. Egy hatalmas fekete potroh szinte természetes folytatása Helenis eredeti teste, melyből megmaradt két karja is. Testének bőrszíne szintén fekete, és ugyanolyan kitines csillogása van, mint a potrohának. Eredeti szépségét szeme és hosszú, fehérre világosodott haja őrzi. A kripta mélyén sűrű szövésű tölcsérhálóban szokta várni alattvalói jelentéseit, és a táplálékot, melyet fogyasztás előtt előszeretettel kínoz meg. Helenist megtört személyisége iszonyatos tettekre sarkallja, és ha valaki az úrnőnek csalódást okoz, könnyen egy bábban végezheti. Nagyon sokszor szokott példát statuálni a rend és fegyelem megóvása érdekében. Jellemzően tisztaságmániás, így a kriptán belül mindennek tökéletesen rendben kell lennie. Mivel az úrnő fiatalon vált élőhalottá, sokszor nem képes megálljt parancsolni szenvedélyes kitöréseinek, és tapasztalatlanságát kegyetlenségével ellensúlyozza. Ennek ellenére nem pártolja, ha alattvalói is fölöslegesen kegyetlenkednek áldozataikkal. Agorin Wylzor tanácsait követve törekszik éretten irányítani a kriptát.

Az úrnő legáhíttabb vágya a bosszú, melyet a Fakó Hold Kriptán kíván betölteni. Ennek érdekében erősíti hatalmát Nemundir-szerte. Az élők dolgaival nem foglalkoznak, csak az erdőség koboldjaival állnak rendszeres kapcsolatban, de ez is inkább a koboldok vallási fanatizmusának köszönhető, hiszen újra és újra a Pókúrnő kedvében akarnak járni. A kriptán belüli hierarchia fontos, ám nem annyira alapul a kasztrendszerre, mint más ősi kriptákban. A legfontosabb, hogy a Pókúrnő minden utasítását kövesd. Csak így lehet rangban feljebb jutni. A személyi kultusz annyira erős, hogy a belső körökbe kerülésért sokszor törnek ki belviszályok.



A Fekete Szárny Kripta

A kripta ura: Morrandil - Bukott ahanlas halálmágus

A kriptában élő lények: Lidércek (30%), szellemek (20%), csontvázak (25%), zombik (15 %), élők (10 %)

A kriptában élők jelleme: Jó és semleges jelleműek

A kripta szövetségese: Nincs

A kripta ellenségei: Az összes többi kripta az ellensége

Világi kapcsolatok: A kriptának jelentős kapcsolatai vannak Shammana és Penes'mana papnői rendekkel, ám ezek főleg információszerezésre korlátozódnak. A legtöbb alvilági szervezet a kripta ellensége.

A kripta által nyújtott előnyök: A Fekete Szárny Kripta legnagyobb előnye, hogy az élők számára is nyitott, és így tőlük is sokszor kapnak támogatást az élőhalottak. A Penes'mana és Shammana fogadók állandó rejtékhelyül szolgálnak, valamint könnyedén beszereznek a kriptának ritka kristályokat, elképesztően alacsony áron.

A kripta lényeinek gyülekezőhelyei: Moledun, Anomenor, Tunowël, Beluno Marnea, Hanalon Marnea, Demest Ert

Ez a kripta az egyetlen, amit nem egy felnehir irányít, amelyben élők is helyet kapnak. A Fekete Szárny Kripta az Ezüst-Hegység déli részén található. A kripta nagy része teljesen az enyészeté lett, csupán a hegybe épített barlangrendszerek maradtak meg. Ezek a barlangok azonban egészen mások, mint a teineorok járatrendszerei és csarnokai. Már a bejárat első néhány métere után feltűnően függőlegesek a falak. A járatok inkább hasonlítanak tágas folyosókhoz, melyeket kristályfény világít be. Az egész építmény egy földalatti kísérleti telep benyomását kelti, hiszen a Fayer által készített főlöszleges díszítések nagy részét már eltávolították.

A kriptát Morrandil irányítja, aki mindig teljesen feketébe öltözik, és nem lehet nem észrevenni hatalmas fekete ahanlas szárnyait. A fején mindig csuklya van, és arcát egy lathanorból készült maszk fedi el. Annak ellenére, hogy élő, a kripta uraként olyan hatalommal rendelkezik, melyet a kriptában lakó felnehirek és élők egyaránt tisztelnek. Morrandil bölcsen és igazságosan irányítja a kriptát, melynek elsődleges feladata az élők védelmezése a többi kriptától. A legtöbb élőhalott általában folytatja élete küldetését, és e különös új létforma új lehetőségeket jelent számukra. Nem ritka, hogy néhányan még élőként keresik fel a kripta tagjait, a haláluk utáni lét biztosítása érdekében. A kriptának csak olyan személyek lehetnek tagjai, akik képesek elfogadni szigorú rendszerét. Tehát a kriptán belüli hierarchia fontos, ám szinte teljesen eltér egy ősi kripta kasztrendszerétől. A nemesek tanácsa helyett egy nagyobb testület szokott rendszeresen összegyűlni, melynek élők is a tagjai lehetnek. Annak ellenére, hogy Morrandil egyedül uralkodik a kriptában, bizonyos kérdéseket demokratikus eszközökkel döntenek el. Az alap parancsnoki láncot tehát mindig az adott küldetés határozza meg.





A Fakó Hold Kripta

A kripta ura: Xeer - Csontváz halálmágus

A kriptában élő lények: Csontvázak (40%), szellemek (30%), zombik (20%), lidércek (10 %)

A kriptában élők jelleme: Gonosz jelleműek

A kripta szövetségese: A Fehér Homok Kripta

A kripta ellenségei: A Láthatatlan Kripta, Az Achana Kripta

Világi kapcsolatok: A kripta kapcsolatban áll a Hold Tisztelői alvilági renddel.

A kripta által nyújtott előnyök: A Hold Tisztelői renddel való kapcsolat garantálja, hogy a rend által üzemeltetett alvilági helyeken teljes titokban összegyűlhetnek a kripta élőhalottjai, továbbá bármikor be tudnak szerezni ritka mérgeket a kripta számára.

A kripta lényeiinek gyülekezőhelyei: M'this, Mino Falarun, Zeroon, Dhar Surrier. Mene Surrier, Surion Anea, Mendium, Surion Antler

A Gyökér-hegység déli részén, az Atan-folyó forrásától északnyugatra monolithok sora jelzi, hogy a kíváncsi kalandor jobban teszi, ha visszafordul. Ebből a távolságból már láthatóak a kripta kastélyának tornyai. Mivel ez a kastély még a farenorumi időkben épült, teljesen más építészeti stílusjegyei vannak, mint a jelenkori építményeknek. A kastélyhoz egy hosszú lépcsősor vezet, mely egy sziklaszirtre épült. Az épület mindenféle szimmetriát és szabályosságot nélkülöz, ha egy teineor tervező látná, azt mondaná, ilyet lehetetlenség megépíteni úgy, hogy ne dőljön össze.

A kriptát Xeer irányítja, aki csontjait kibővítve egy három méter magas, négykarú, szárnyas démon csontvázává alakult át. Mivel a vázon lévő koponyának több sarva is van, Xeer maga a megtestesült rémálom egy egyszerű halandó számára. Bár mestere összes tanítását követi, messze nem olyan nyugodt és kimért természetű, mint amilyen Fayer volt. Örülten és megszállottan kutatja annak lehetőségét, hogy minél nagyobb hatalomra tegyen szert. Az élők és élőhalottak kíznása számára könnyed kikapcsolódás, mellyel bármikor szívesen mulattatja magát. Csak a sötétpapokat nem szokta fölöslegesen gyötörni, hiszen azok hűségesen segítik őt a kripta szigorú rendjének fenntartásában. Alapvetően jellemző, hogy a kasztrendszer a sötétpapok számára érvényesül a legjobban. Tehát a többi kasztba tartozó élőhalottak egyenlőek, és a különbségek a kriptán belül csak jelképesek. A sötétpapoknak olyan tisztelet jár, melyet ha valaki megkérdőjelez, könnyedén Xeer egyik kíznókamrájában találhatja magát. Egy küldetésen azonban a sötétpapok is megfontoltan szoktak eljárni, mivel egy sötétpappal is történhetnek „balesetek” a kriptán kívüli világban.



A Fehér Homok Kripta

A kripta ura: K'liur - Lidérc herceg

A kriptában élő lények: Lidércek (45%), szellemek (25%), zombik (15%), csontvázak (15 %)

A kriptában élők jelleme: Gonosz jelleműek

A kripta szövetségese: A Fakó Hold Kripta

A kripta ellenségei: A Láthatatlan Kripta, Az Achana Kripta

Világi kapcsolatok: A dorgon törzsekkel való kapcsolatuk az egyetlen, mely az élők világához kötődik.

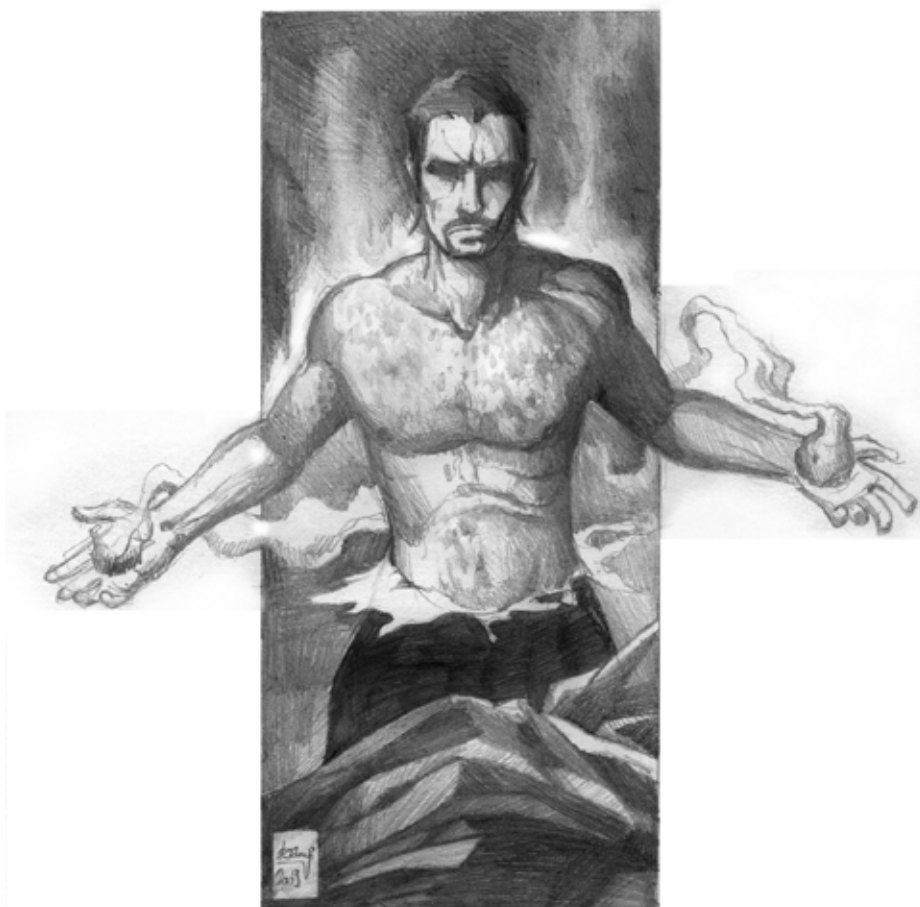
A kripta által nyújtott előnyök: A dorgon bányákból szerzett brutionhoz a kripta tagjai féláron juthatnak hozzá.

A kripta lényeiinek gyülekezőhelyei: Dorgon települések a Dorgon-sivatag területén, Mondondra, Deroz Shapra, Dorondra, Karanorum, Beluno Marnea

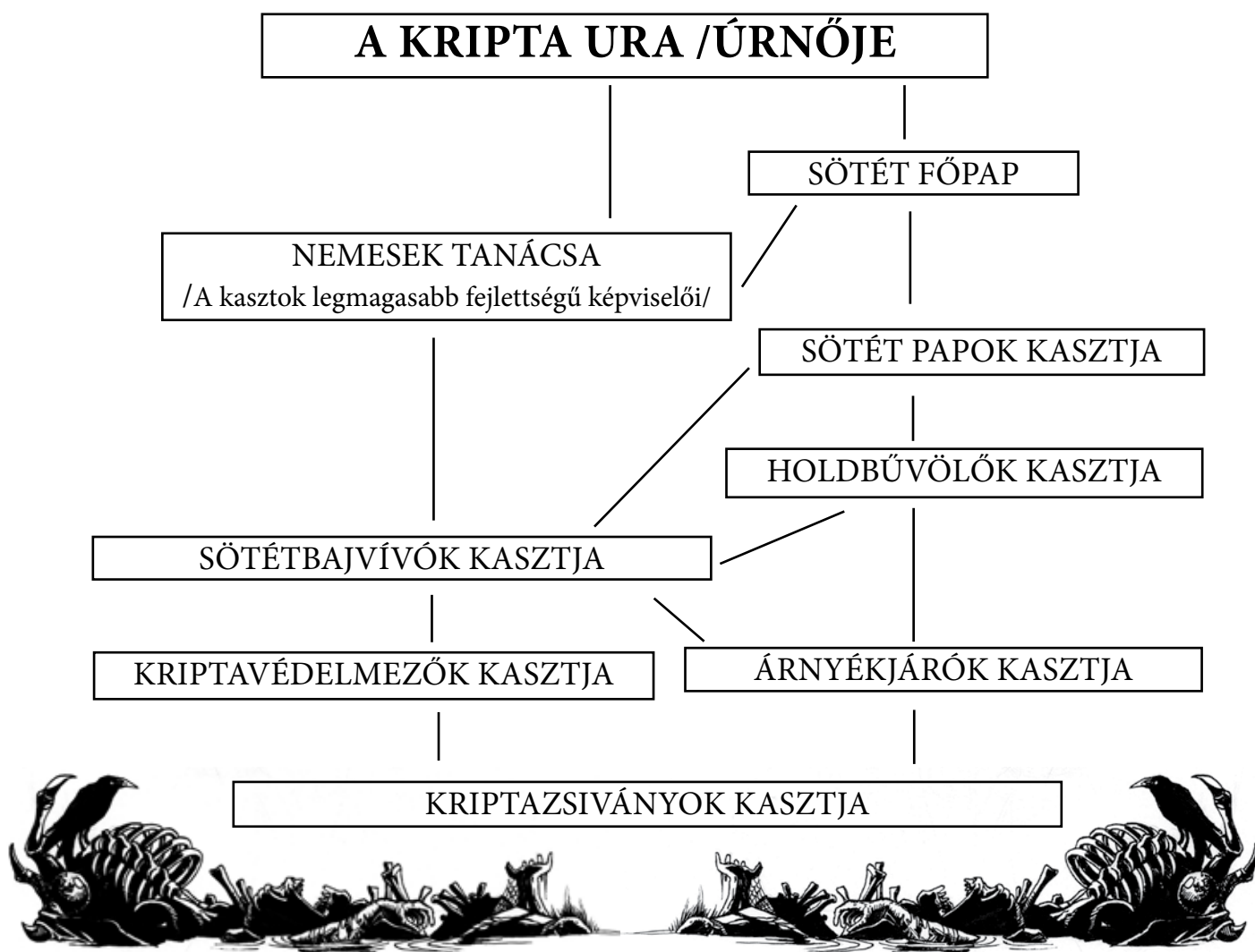
A Keleti határhegység északi részén az egyik hegyoldalból kiáll két húsz méter magas fehér monolith, a kettő között pedig egy rotunda látható. Ezek az építmények a Fehér Homok Kripta látható részei, minden mást a hegy mélye rejt. Könnyen kijelenthető, hogy ez a legnagyobb kiterjedésű kripta Nemundirban.

A kripta vezetője K'liur, aki még Farenorum pusztulását is képes volt átvészelni a Dorgon Sivatagban hűséges élőhalottjaival. A kripta ura díszes farerorumi ruházatot visel, melyen sok olyan fémötvözetből készült díszítés van, amit az újkori népek fel sem fedeztek. Akár egy igazi nemesnek, mindig büszke uralkodói tartása van, aranyszínű szemének tekintete tisztelet parancsoló. Lidérc lévén nem tűnik túl erősnek, sőt, kifejezetten szikár alkata van, melyen azonban nem látszik a kor. Teste ugyanolyan fiatal, mint több ezer éve, amikor lidércé változott. Arca olyan, mintha egy ősi eposz hőséneke szobra lenne, hosszú fehér haja jól fésült. Egy halandó azt gondolná, csak egy betegnek tűnő jóképű színész. A lidérc herceg mindig is megkövetelte a fegyelmet a kriptában, az ősi kripták kasztrendszerét szigorúan betartatja. Főlegesen nem szokott kegyetlenkedni, ám ha büntetésről van szó, mindig megtalálja a módját annak, hogy a fegyelmezést ne felejtse el soha az, aki nem az ő utasításait követte. Amikor nagy ritkán komolyan haragra gerjed, még veszélyesebb, mivel a dühe nem látszik rajta, az érzelmeit inkább kegyetlen intézkedésekkel fejezi ki.

A kripta a felnépirek egyesítésére törekszik, valamint, ha lehetőség adódik, az élők leigázása is a tervek között szerepel.



A KRIPTÁK HIERARCHIKUS RENDSZERE

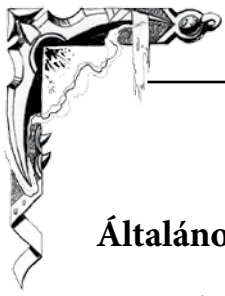


A kripták belső társadalma kasztrendszerre épül, mely elengedhetetlen a rendezett működéshez. Ez biztosítja a túlélést a felneherek számára. A kripták élén mindig a kriptá ura vagy úrnője áll, akinek hatalmát senki nem vonja kétségbe. Aki ezt mégis megteszi, abból nagyon gyorsan számkivetett szökevény lesz. Egy számkivetett pedig nehezen tud egyedül fennmaradni az élők között.

A kripták legmagasabb fejlettségű képviselőiből jön létre a nemesek tanácsa, mely a kriptá urának egyfajta tanácsadó testülete. A tanács tagjainak egyenként megvan a feladatuk a kriptán belül. A kasztok közül a sötétpapoknak van a legnagyobb beleszólása a kriptá működésébe, sőt, a sötétfőpap legtöbbször a kriptá vezetőjének első számú tanácsadója. A mágiát használó holdbűvölők szintén nagy hatalommal rendelkeznek, ám közvetlen utasítást a sötétpapoktól szoktak kapni. Szintén a sötétpapoknak tartoznak elszámolással a sötétbajvívók, akik közül nagyon sokan nem csak védelmi vagy támadási feladatokat látnak el, hanem az újonc élőhalottak harci kiképzéséért is ők felelnek. Bár a kriptavédelmzők alacsonyban vannak a kasztrendszerben, közülük szoktak kikerülni a személyes testőrök. Ők csak a kriptazsiványoknak adhatnak utasításokat. Az árnyékjáróknak akkora hatalma van, mint a kriptavédelmzőknek, ám nekik nagyon ritkán adatik meg, hogy feljebb kerüljenek a hierarchiában. A kriptazsiványok a legalantasabb lények egy kriptában, ám nagyon sok dolgot csak ők tudnak elintézni. Egy megbízható kriptazsivány sokszor többet érhet, mint egy sötétpap, és bár ez a parancsnoki láncban nem mutatkozik, a legtöbb esetben tisztelettel bánnak ezen hitvány lényekkel is.

Egy küldetésen mindig az a vezető, aki a legmagasabb rangot* vagy kasztot képviseli. Ez alól csak az jelent kivételt, ha a kriptán belül az eligazításon a kriptá ura vagy egy másik feljebbvaló másképpen rendelkezik.

* A rang lényegében az élőhalott fejlettségi szintjét jelöli



ÉLŐHALOTT LÉNYEK ÉS KÉPESSÉGEIK

Általános tudnivalók az élőhalottakról és az „életükről”

A nemundiri filozófusok nagy része úgy tartja, hogy a halál az élet végét jelenti, még akkor is, ha a sötétpapok képesek valakit, annak a személyiségét megőrizve élőhalottként feltámasztani. Az egyetemes elmélet szerint az, aki csak a létfenntartás ösztönével rendelkezik, és nem képes az utódnemzésre, nem tekinthető élőlénynek. Ezen elmélet ellenére az élőhalottak eleven lények. Vannak közöttük olyanok, akik megőrzik a régi személyiségük egy részét vagy egészét. E különleges létformát a felnehiranak nevezik. A felnehira szó körülbelül azt jelenti, hogy a szürkeség ösvénye. A köznép ezért manapság egyre gyakrabban nevezi az élőhalottakat felnehireknek. Ahogy a felnehirek száma növekszik, úgy emelkedik Nemundir népei közé ez az új faj.

Annak ellenére, hogy a köztudatban egy fajnak tekintik a felnehireket, az igazság az, hogy négy különböző típusuk van, melyet két nagyobb csoportba lehet osztani a felépítésük és az életmódjuk alapján.

A test nélküli élőhalottak közé tartoznak a szellemek és a csontvázak. Őket szokták ehenoterrineknek nevezni a halálmágiában jártas tudósok. Az ehenoterrinek sokkal távolabb vannak az élet fogalmától, a kinézetük nagyon természetellenes az élők számára. Mivel egy szellem teste már egyáltalán nem létezik, ezért a személyisége csak a halálmágia által felszabadított erőknél köszönhetően maradhat meg. A halál előtti létből átmenekített jellemet a szellem mentális energiái raktározzák, ezért különösen fontos, hogy a mentális energia szintje ne essen egy bizonyos szint alá. Az ehenoterrinek számára a földi lét gyötrelmei csak távoli emlékként jelennek meg, hiszen azon kívül, hogy nem éreznek fájdalmat, nem kell többé szenvedniük az éhségtől és szomjúságtól sem. Ennek a szabadságnak azonban az az ára, hogy az élőkkel történő kommunikáció sokkal nehezebb. A szellemek láthatatlanok, és csak nagyon nehezen képesek fizikai hatást elérni a környezetükben, a csontvázak pedig nem képesek beszélni, hiszen a hangképző szerveik elenyésztek. Szintén különös érzékszervi jellemvonás, hogy a valóságot fekete-fehérben látják, így megszűnnek számukra a színek.

Azok az élőhalottak, akik még rendelkeznek testtel, a „ghoterrinek” elnevezést kapták. Bár az egyéniségüket a halálmágia által erősen módosított szervezetük őrzi, az állandó éhség örökké emlékezteti őket a halandó élet kötöttségeire. Könnyedén képesek kapcsolatba lépni az élőkkel, akiknek ez olykor nem kis ijedtséget jelent. Akárcsak az élőknek, nekik is óvni kell a testüket a sérülésektől és a szélsőséges hatásoktól. Bár jóval ellenállóbb fizikummal rendelkeznek, mint a halandók, a nagy magasságokból való esés vagy a hatalmas tömegek által okozott zúzóadás a ghoterrineknek is komoly sebeket okozhat. A roncsolódott szervezetet könnyen tudják regenerálni, de csak akkor, ha elegendő energiával rendelkeznek a regeneráló képességek használatához. Az energia hiánya okozza a ghoterrinek éhségérzetét is, melyet a lidércek élők vérének kiszívásával, a zombik pedig frissen elpusztult lények elfogyasztásával enyhítenek.

Csontvázak

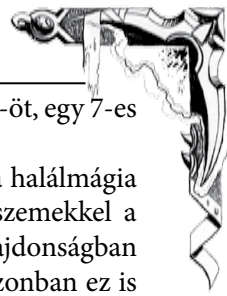
Égészen hátborzongató és életidegen lények a csontvázak, hiszen a csontok látványa a hozzá tartozó hús és bőr nélkül a legtöbb élőknek saját koporsóját juttatja eszébe. Elég csak abból kiindulni, hogy a csupasz koponya és a csontvázak Nemundir kultúrájában is egyértelműen a halált jelképezik.

Azokat a lényeket, melyek már több mint fél éve elpusztultak, csak csontvázaként lehet feltámasztani. A halál pillanatától ennyire távol nagy a valószínűsége annak, hogy az elhunyt személyiségét nem képesek visszaállítani a sötétpapok és halálmágusok.

Egy friss halottat is fel lehet támasztani csontvázaként. Ilyenkor egy ritka varázslat segítségével felgyorsítják a lágy testrészek rothadását. A folyamat még így is több napot vesz igénybe, mely során a feltámasztott személy elméje érzi, ahogy be van zárva a tehetetlen rothadó testbe. Valószínűleg hihetetlenül nagy fájdalmat élnek át ilyenkor az élőhalottá alakuló lények.

A csontvázak jellemzői

A csontvázak nem éreznek éhséget, szomjúságot, nem hatnak rájuk a mérgek és a gázok, hiszen nem lélegeznek. Ezáltal képesek a víz alatt is korlátlan ideig tartózkodni, bár a vízben nehezen mozognak*. Immunisak a gorton harcművészet technikáira. Távolsági fegyverek ellen a vértzettségi besorolásuk mindig teljesen felvértezettnek, szűrő fegyverek ellen pedig felvértezettnek számít. A szerves anyagokat támadó savak duplán sebzik a csontvázat, továbbá az összes elemi sebzés



(tűz, jég, föld, villám sebzés), 50 %-kal nagyobb sebzést okoz. Ez azt jelenti, hogy egy 10-es sebzésű tűzlabda 15-öt, egy 7-es sebzésű tűzgyolyó pedig (a matematika szabályai szerint felkerekítve 11 sebzést okoz).

Az érzékelés elég nehéz a csontvázak számára, mivel az összes érzékszervük az enyészete lett. Csak a halálmágia által létrehozott kezdetleges asztrális szemekkel képesek látni 10 méteres távolságon belül. Az asztrális szemekkel a körülöttük lévő világot a fekete és a fehér különböző árnyalataiban látják. A csontvázak látása minden más tulajdonságban (látószög, perifériás látás) az emberek látásához hasonlít**. Hallásuk egy átlagember hallásának felel meg, azonban ez is csak a mágia által létrehozott aurának köszönhető, ezért csak az adott 10 méteres hatótávolságon belül érzékelik a hangokat. Tapintásra, szaglásra és beszédre*** nem képesek. A csontváz asztrálteste a csontokba van zárva, a szem és fül ösztönösen a természethez közeli állapotokhoz igazodik, így egy váz koponyáján találhatóak. Koponya nélkül pedig a váz legmagasabb pontján kapnak helyet.

A csontvázak sebződésének sajátosságai

Ha a csontváz sebződik, az gyakorlatilag azt jelenti, hogy egy csont vagy csontcsoport kiszakadt a csontvázból, egy erős külső erő hatására. Ilyenkor a csont – vagy csontcsoport – és a csontváz közötti kapcsolat megszűnik.

Ha egy csontvázat 15-nél nagyobb egyszeri sebzés éri, az egy adott csontcsoport maradandó károsodását eredményezi, így azt a későbbiekben már nem lehet visszaépíteni a csontvázba.

Abban az esetben, ha egy csontváz összes csontja visszafordíthatatlanul roncsolódott, akár fizikálisan, akár mágia által, a csontváz megsemmisül, mivel a sötéte energiát, és így a csontváz személyiségét, semmi sem köti az anyagi világhoz. Ha tehát a csontváz életenergiája 0-ra csökken több 15-nél nagyobb sebzés miatt, akkor a csontváz végleg elpusztul. Azonban, ha alacsony sebzések mellett csökken 0-ra az életenergiája, fennáll a lehetősége, hogy maradt ép csont a csontváz érzékelési aurájának közelében, így a csontváz előbb vagy utóbb újra össze tud állni.

Sötéte energia (SE)

A csontokat, melyek a csontvázat felépítik, a halálmágia során felszabadított sötéte energia tartja össze. Minden csontváz rendelkezik egy bizonyos mennyiségű sötéte energiával, mely lehetővé teszi számukra a mozgást, és egyedi, csak a csontvázakra jellemző képességek használatát.

Abban az esetben, ha a sötéte energia nullára csökken, a csontváz egy másodperc alatt szétesik. A szétesett csontváz nem mozoghat, nem támadhat, mágiát csak akkor használhat, ha már szavak és mozdulatok nélkül megidézheti a varázslatait. A csontváz saját magát a „pihentető” szétesett állapotból 6 kör (fél perc) alatt tudja, újra összerakni.

A csontvázak alából 20 sötéte energiával rendelkeznek.

A sötéte energia regenerálásának módjai:

Éjszaka

Mozdulatlanság: 2 SE / óra

Szétesett állapot: 4 SE / óra

Nappal (sötét vagy árnyékos helyen)

Mozdulatlanság: 1 SE / óra

Szétesett állapot: 3 SE / óra

Nappal (fényben)

Szétesett állapot: 3 SE / óra

Általános mozgás: 10 SE / 12 óra

Csontvázak végtagjai a csatában

Ha egy csontváz kettőnél több végtaggal rendelkezik, akkor megengedett számára, hogy 3-nál többször támadjon egy körben, az alábbi szabályok szerint:

Ha a szereplő négy karral van megáldva, akkor legfeljebb négyszer támadhat egy körben, de csak akkor, ha sikeres mozgás próbát tesz. Természetesen a kétkezes fegyverforgatás képesség ismerete alapfeltétel.

Hat karral csak akkor lehet hatszor támadni egy körben, ha a kétkezes fegyverforgatás képességet mesterszinten ismeri a szereplő. Ebben az esetben is sikeres mozgás próbát kell dobni. Ha a szereplő hat karral rendelkezik, de nem sajátította el a kétkezes fegyverforgatást mester szinten, akkor sikeres mozgás próba után legfeljebb négyszer támadhat egy körben.

*Ilyenkor a mozgáspróbát, és a fűrgeségpróbát -5-ös módosítóval kell dobni,

kivéve ha egy vízi lény, vízi mozgásra alkalmas végtagjait építi bele a csontvázába a szereplő.

** A látás tehát a halandókéhoz hasonló, annyi különbséggel, hogy nem látja a színeket, valamint a hatósugaron kívül csak sötétséget lát.

*** A hanggal történő kommunikációra csak a meneruthok által kifejlesztett technológia segítségével képes.

Különleges mozgások, melyek hozzáadódnak az általános mozgás SE igényéhez:

Erőltetett menet: 1 SE /2 óra

Futás: 2 SE/1 óra

Repülés: 3 SE/1 óra

Egy óránál kevesebb futás, erőltetett menet vagy repülés még az általános mozgás kategóriájába esik.

Képességek

Az alábbi képességek kivételével az összes képességet megtanulhatják:

Testedzés

Rapath és gorton harcművészet

Érzékelési harcmódor

Erotikaismeret

Csábítás

Udvarlás

Szelidítés

Éneklés

Az alábbi képességek képesség próbáira -2-es módosítót kapnak:

Ételkészítés

Fényismeret

Geológia és kristályismeret

Növénytan

Érzékelés

Kertészkedés

Kötözés/ csomózás

Ugrás

Úszás

Zárnyítás



Csontváz képességek

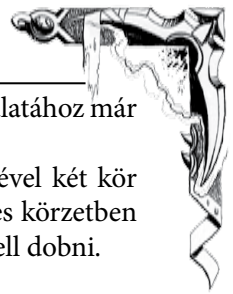
CSONTOK VISSZAÉPÍTÉSE

A csontváz e képesség segítségével építi vissza a testébe a kiesett csontokat. Így képes a gyógyulásra és az elveszett életenergia visszanyerésére. Magasabb szinten elsajátítja a gyors visszaépítést melyet, már harc közben is használhat, ám ennek sokkal nagyobb a sötétenergia-igénye. A regenerálódás minden esetben sikeres képességpróba dobása után történik meg. A felhasznált sötétenergia sikertelen próba esetén is elvész.

Alapszint: A csontváz 1 óra alatt, 10 ÉE-nek megfelelő csontcsoport visszaépítésére képes. A képesség használata 3 SE-t igényel.

Kezdő szint: A csontváz 1 óra alatt, 10 ÉE-nek megfelelő csontcsoport visszaépítésére képes. A képesség használata 1 SE-t igényel.

Középszint: A csontváz 1 óra alatt, 15 ÉE-nek megfelelő csont visszaépítésére képes. A képesség használata nappal 1 SE-t igényel, éjszaka pedig SE felhasználása nélkül is alkalmazható.



Középhaladó szint: A csontváz 1 óra alatt, 20 ÉE-nek megfelelő csont visszaépítésére képes. A képesség használatához már nem kell SE-t felhasználni a sötétenergiát.

Ettől a szinttől kezdve képes a csontok gyors visszaépítésére akár csata közben is. Ilyenkor 10 SE segítségével két kör (10 másodperc) alatt képes 10 ÉE-nek megfelelő csontcsoportot visszaépíteni, abban az esetben, ha 5 méteres körzetben vannak használható csontok. A képesség sikerpróbáját gyors visszaépítés alkalmazásánál -3-as módosítóval kell dobni.

Haladó szint: A csontváz 1 óra alatt, 25 ÉE-nek megfelelő csont visszaépítésére képes.

A gyors visszaépítés alkalmazásával 10 SE segítségével két kör (10 másodperc) alatt, képes 15 ÉE-nek megfelelő csontcsoportot visszaépíteni, abban az esetben, ha 5 méteres körzetben vannak használható csontok.

A képesség sikerpróbáját gyors visszaépítés alkalmazásánál -3-as módosítóval kell dobni.

Mesterszint: A csontváz 1 óra alatt, 30 ÉE-nek megfelelő csont visszaépítésére képes.

A gyors visszaépítés alkalmazásával 5 SE segítségével egy kör (5 másodperc) alatt, képes 10 ÉE-nek megfelelő csontcsoportot visszaépíteni, abban az esetben, ha 5 méteres körzetben vannak használható csontok. A képesség sikerpróbáját gyors visszaépítés alkalmazásánál -3-as módosítóval kell dobni.

Megjegyzés: Csata közben gyors visszaépítés használata során csak haladó és mesterszinten lehet védekezni, körönként egyszer, SVD-vel.

TÜZELLENÁLLÁS

Ezt a képességet használva a csontváz képes a tűzsebzés felét, vagy egészét elnyelni a sötétenergiája feláldozásával. A felhasznált sötétenergia sikertelen próba esetén is elvész.

Alapszint: Sikeres képességpróba esetén, 2 órán keresztül minden tűzsebzés, ami a csontvázat éri, feleződik. A tűzellenállás 8 SE-t igényel.

Kezdő szint: Sikeres képességpróba esetén, 4 órán keresztül minden tűzsebzés, ami a csontvázat éri, feleződik. A tűzellenállás 6 SE-t igényel.

Középszint: Sikeres képességpróba esetén, 6 órán át minden tűzsebzés, ami a csontvázat éri, feleződik. A tűzellenállás 4 SE-t igényel.

Középhaladó szint: Sikeres képességpróba esetén, 6 órán át, a csontvázat érő, 25-nél kevesebb tűzsebzés hatástalan, míg a 25 vagy annál nagyobb tűzsebzés feleződik. A tűzellenállás 4 SE-t igényel.

Haladó szint: Sikeres képességpróba esetén, 6 órán át, a csontvázat érő, 30-nál kevesebb tűzsebzés hatástalan, míg a 30 vagy annál nagyobb tűzsebzés feleződik. A tűzellenállás 3 SE-t igényel.

Mesterszint: Sikeres képességpróba esetén, 6 órán át, a csontvázat érő, 45-nél kevesebb tűzsebzés hatástalan, míg a 45 vagy annál nagyobb tűzsebzés feleződik. A tűzellenállás 2 SE-t igényel.

JÉGELLENÁLLÁS

Ezt a képességet használva a csontváz képes a jégsebzés felét vagy egészét elnyelni a sötétenergiája feláldozásával. A felhasznált sötétenergia sikertelen próba esetén is elvész.

Alapszint: Sikeres képességpróba esetén, 2 órán keresztül minden jégsebzés, ami a csontvázat éri, feleződik. A jégellenállás 8 SE-t igényel.

Kezdő szint: Sikeres képességpróba esetén, 4 órán keresztül minden jégsebzés, ami a csontvázat éri, feleződik. A jégellenállás 6 SE-t igényel.

Középszint: Sikeres képességpróba esetén, 6 órán keresztül minden jégsebzés, ami a csontvázat éri, feleződik. A jégellenállás 4 SE-t igényel.

Középhaladó szint: Sikeres képességpróba esetén, 6 órán át, a csontvázat érő, 25-nél kevesebb jégsebzés hatástalan, míg a 25 vagy annál nagyobb jégsebzés feleződik. A jégellenállás 4 SE-t igényel.

Haladó szint: Sikeres képességpróba esetén, 6 órán át, a csontvázat érő, 30-nál kevesebb jégsebzés hatástalan, míg a 30 vagy annál nagyobb jégsebzés feleződik. A jégellenállás 3 SE-t igényel.

Mesterszint: Sikeres képességpróba esetén, 6 órán át, a csontvázat érő, 45-nél kevesebb jégsebzés hatástalan, míg a 45 vagy annál nagyobb jégsebzés feleződik. A jégellenállás 2 SE-t igényel. A képesség a fagyasztó hatás ellen immunissá teszi a csontvázat, míg a teljes fagyasztás csak egyszerű fagyasztó hatásként érvényesül.

FÖLDELLENÁLLÁS

Ezt a képességet használva a csontváz képes a földsebzés felét, vagy egészét elnyelni a sötétenergiája feláldozásával. A felhasznált sötétenergia sikertelen próba esetén is elvész.

Alapszint: Sikeres képességpróba esetén, 2 órán keresztül minden földsebzés, ami a csontvázat éri, feleződik. A földellenállás 8 SE-t igényel.

Kezdő szint: Sikeres képességpróba esetén, 4 órán keresztül minden földsebzés, ami a csontvázat éri, feleződik. A földellenállás 6 SE-t igényel.

Középszint: Sikeres képességpróba esetén, 6 órán keresztül minden földsebzés, ami a csontvázat éri, feleződik. A földellenállás 4 SE-t igényel.

Középhaladó szint: Sikeres képességpróba esetén, 6 órán át, a csontvázat érő, 25-nél kevesebb földsebzés hatástalan, míg a 25 vagy annál nagyobb földsebzés feleződik. A földellenállás 4 SE-t igényel.

Haladó szint: Sikeres képességpróba esetén, 6 órán át, a csontvázat érő, 30-nál kevesebb földsebzés hatástalan, míg a 30 vagy annál nagyobb földsebzés feleződik. A földellenállás 3 SE-t igényel.

Mesterszint: Sikeres képességpróba esetén, 6 órán át, a csontvázat érő, 45-nél kevesebb földsebzés hatástalan, míg a 45 vagy annál nagyobb földsebzés feleződik. A földellenállás 2 SE-t igényel. A képesség véd a kővé változtatástól.

SAVELLENÁLLÁS

Ezt a képességet használva a csontváz képes a savak által okozott sebzést csökkenteni. A felhasznált sötétenergia sikertelen próba esetén is elvész.

Alapszint: Sikeres képességpróba esetén, 2 órán keresztül minden sav sebzése, ami a csontvázat éri, nem duplázódik meg. A savellenállás 8 SE-t igényel.

Kezdő szint: Sikeres képességpróba esetén, 4 órán keresztül minden sav sebzése, ami a csontvázat éri, nem duplázódik meg. A savellenállás 6 SE-t igényel.

Középszint: Sikeres képességpróba esetén, 6 órán keresztül minden sav sebzése, ami a csontvázat éri, nem duplázódik meg. A savellenállás 4 SE-t igényel.

Középhaladó szint: Sikeres képességpróba esetén, 6 órán keresztül minden sav sebzése, ami a csontvázat éri, nem duplázódik meg. A savellenállás 3 SE-t igényel.

Haladó szint: Sikeres képességpróba esetén, 8 órán keresztül minden sav sebzése, ami a csontvázat éri, nem duplázódik meg. A savellenállás 2 SE-t igényel.

Mesterszint: Sikeres képességpróba esetén, 12 órán keresztül minden sav sebzése, ami a csontvázat éri, feleződik. A savellenállás 2 SE-t igényel.

VILLÁM ELLENÁLLÁS

Ezt a képességet használva a csontváz képes a villámsebzés felét, vagy egészét elnyelni a sötétenergiája feláldozásával. A felhasznált sötétenergia sikertelen próba esetén is elvész.

Alapszint: Sikeres képességpróba esetén, 2 órán keresztül minden villámsebzés, ami a csontvázat éri, feleződik. A villámellenállás 8 SE-t igényel.

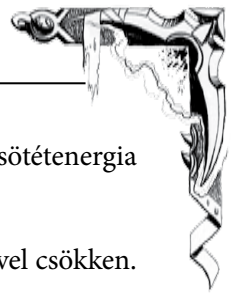
Kezdő szint: Sikeres képességpróba esetén, 4 órán keresztül minden villámsebzés, ami a csontvázat éri, feleződik. A villámellenállás 6 SE-t igényel.

Középszint: Sikeres képességpróba esetén, 6 órán keresztül minden villámsebzés, ami a csontvázat éri, feleződik. A villámellenállás 4 SE-t igényel.

Középhaladó szint: Sikeres képességpróba esetén, 6 órán át, a csontvázat érő, 25-nél kevesebb villámsebzés hatástalan, míg a 25 vagy annál nagyobb villámsebzés feleződik. A villámellenállás 4 SE-t igényel.

Haladó szint: Sikeres képességpróba esetén, 6 órán át, a csontvázat érő, 30-nál kevesebb villámsebzés hatástalan, míg a 30 vagy annál nagyobb villámsebzés feleződik. A villámellenállás 3 SE-t igényel.

Mesterszint: Sikeres képességpróba esetén, 6 órán át, a csontvázat érő, 45-nél kevesebb villámsebzés hatástalan, míg a 45 vagy annál nagyobb villámsebzés feleződik. A villámellenállás 2 SE-t igényel.



FIZIKAI ELLENÁLLÁS

Ezt a képességet használva a csontváz képes a fegyverek által okozott sebzést csökkenteni. A felhasznált sötétenergia sikertelen próba esetén is elvész.

Alapszint: Sikeres képességpróba esetén, 1 órán keresztül, a csontvázat érő, fegyverek által okozott sebzés 2-vel csökken. A fizikális ellenállás 5 SE-t igényel.

Kezdő szint: Sikeres képességpróba esetén, 1 órán keresztül, a csontvázat érő fegyverek által okozott sebzés 4-gyel csökken. A fizikális ellenállás 5 SE-t igényel.

Középszint: Sikeres képességpróba esetén, 1 órán keresztül, a csontvázat érő fegyverek által okozott sebzés annyival csökken amennyi sötétenergiát felhasznál a fizikális ellenállásra.

Középhaladó szint: Sikeres képességpróba esetén, 2 órán keresztül, a csontvázat érő fegyverek által okozott sebzés annyival csökken amennyi sötétenergiát felhasznál a fizikális ellenállásra.

A csontváz csontjai csak 20-nál nagyobb sebzés felett semmisülnek meg úgy, hogy nem lehet már azokat újra felhasználni. (Ez utóbbi passzív képesség, sikerpróba dobást nem igényel)

Haladó szint: Sikeres képességpróba esetén, 2 órán keresztül, a csontvázat érő fegyverek által okozott sebzés a fizikális ellenállásra felhasznált SE kétszeresével csökken.

A csontváz csontjai csak 20-nál nagyobb sebzés felett semmisülnek meg úgy, hogy nem lehet már azokat újra felhasználni. (Ez utóbbi passzív képesség, sikerpróba dobást nem igényel)

Mesterszint: Sikeres képességpróba esetén, 2 órán keresztül, a csontvázat érő fegyverek által okozott sebzés a fizikális ellenállásra felhasznált SE háromszorosával csökken.

A csontváz csontjai csak 25-nél nagyobb sebzés felett semmisülnek meg úgy, hogy nem lehet már azokat újra felhasználni. (Ez utóbbi passzív képesség, sikerpróba dobást nem igényel)

CSONTVÁZ-SZERKEZET MEGVÁLTOZTATÁSA

Ezzel a képességgel a szereplő maradandóan megváltoztathatja a saját csontváz-szerkezetét. A csontváz kibővíthető további csontokkal, ezáltal nagyobb méretűvé válhat. A váz teljes megváltoztatása nagyon sok sötétenergiát igényel, ezért általában a csontváz széteséséhez vezet. Természetesen nem csak kimerítő, de időigényes is. A felhasznált sötétenergia sikertelen próba esetén is elvész. Újabb sikerpróbával mindig csak a megadott idő letelte után lehet próbálkozni.

Alapszint: Képes a mellső végtagokat alkartól lefelé lecserélni. Egy végtag lecserélése 5 sötétenergiát igényel. A képesség használata 6 órát vesz igénybe.

Kezdő szint: Képes bármelyik végtagot lecserélni, és más lény végtagját a helyére beépíteni. Egy végtag lecserélése 5 sötétenergiát igényel. A képesség használata 6 órát vesz igénybe.

Középszint: A szereplő képessé válik arra, hogy kiegészítse a csontváz-szerkezetét úgy, hogy egy csontgólem alakját vegye fel. A váz gölemmé alakításához 20 sötétenergiára van szükség. Az átváltozás 12 órán át tart.

Középhaladó szint: A szereplő képessé válik arra, hogy csontgólem alakban a vázat kiegészítse még két mellső végtaggal. A plusz végtagok beépítése 5 sötétenergiát igényel és 8 órán át tart.

Haladó szint: A szereplő képessé válik arra, hogy még tovább bővítve a csontváz-szerkezetét csontvázbehemót vagy csontvázdémon alakot vegyen fel. Mind a két átalakulás 35 sötétenergiát igényel és 24 órán át tart.

Mesterszint: A csontváz-szerkezet megváltoztatásának mesterei képesek csontváz sárkány formát öltetni, mely a legfélelmetesebb csontvázalak mind közül. Az átalakulás 45 sötét energiát igényel. 36 óra szükséges a vázszerkezet ilyen szintű bővítéséhez.

Csontgólem alak tulajdonságai

A csontgólem egy két méter magas és legalább ilyen széles csontváz, mely több különböző csontvázból épül fel. A csont test már nem követi teljes mértékben a humanoid testfelépítést, ezért sokkal tömörebb, valamint nagyon idegen látványt nyújt.

ÉE: 55 **Tömeg:** kb. 20 kg

Mellső végtagok száma: 2 - 4

Lábak száma: 2

A váz mozgásának sötétenergia-igénye: általános mozgás: 15 SE/ 12 óra

Váz összerakása szétesett állapotból: 8 kör (40 másodperc)



Csontbehemót alak tulajdonságai

A csontgólemnél is nagyobb méretű csontbehemót igazán rémisztő látványt nyújt, hiszen teljesen természetellenes szerkezettel rendelkezik. A körülbelül 3 méter magas csontbehemót rendszerint két fejjel rendelkezik, melyekkel támadni is képes.

ÉE: 80 **Tömeg:** kb. 50 kg

Mellső végtagok száma: 2

Lábak száma: 4

Fejek száma: 2

A váz mozgásának sötéteenergia-igénye: általános mozgás: 25 SE/ 12 óra

Váz összerakása szétesett állapotból: 12 kör (1 perc)

Csontdémon alak tulajdonságai

A csontdémon csontváz-szerkezetének felépítése sokban hasonlít egy ember csontvázára, ám annál sokkal hatalmasabb 3-4 méter magas. A szerkezet lehetővé teszi több mellső végtag beépítését.

ÉE: 65 **Tömeg:** kb. 40 kg

Mellső végtagok száma: 2-6

(szárnyak beépülése esetén a legnagyobb repülési sebesség 30 km/h, elérhető magasság: 30 m)

Lábak száma: 2

A váz mozgásának sötéteenergia-igénye: általános mozgás: 20 SE/ 12 óra

Váz összerakása szétesett állapotból: 12 kör (1 perc)

Csontsárkány alak tulajdonságai

Egy sárkány csontokból összeállt mása. Rettenítő kinézete még egy élőhalott számára is meglepő. 5 méter magas és 7-8 méter hosszú. Rendelkezik szárnyakkal, így repülni is képes.

ÉE: 130 **Tömeg:** 80-120 kg

Mellső végtagok száma: 2

Szárnyak: 2

A legnagyobb repülési sebesség 100 km/h, elérhető magasság: 1000 m

Lábak száma: 2

Sárkány farkok

A váz mozgásának sötéteenergia-igénye: általános mozgás: 30 SE/ 12 óra

Váz összerakása szétesett állapotból: 24 kör (2 perc)

CSONTVÁZÉRZÉKEK

Ez a képesség segít a csontvázaknak abban, hogy legyőzzék az aurájuk érzékelési korlátait. A felnehirek közül, még így is nekik a legnehezebb érzékelniük és felfogniuk a külvilágot.

Alapszint: A csontváz kiterjeszti az érzékelő auráját 30 méteres sugarú körre.

Kezdő szint: Az érzékelő aura 50 méter sugarú körre bővül.

Középszint: Már 100 méteres sugarú körben is képes a csontváz hallani és látni.

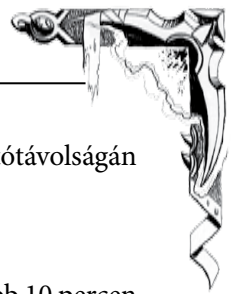
Középhaladó szint: Az látás és hallás már 150 méteres körben is tökéletesen működik. Ettől a szinttől kezdve a szereplő 5 SE feláldozásával és sikeres képességpróba dobása után képes a látást ideiglenesen megnövelni olyan távolságúra, amekkora a halál előtt volt. Ez a hatás egy órán át tart.

Haladó szint: A csontváz 300 méteres körben hall és lát bármit és bárkit. Ettől a szinttől kezdve a szereplő 3 SE feláldozásával és sikeres képességpróba dobása után képes a látást vagy a hallást ideiglenesen megnövelni akkorára, amekkora a halál előtt volt. Ez a hatás egy órán át tart.

Mesterszint: A csontváz érzékelő aurájának sugara elérte a legnagyobb kiterjedését, mely 500 méter. Mesterszinten a szereplő 5 SE feláldozásával és sikeres képességpróba dobása után képes a látást és a hallást ideiglenesen megnövelni olyan távolságúra, amekkora a halál előtt volt. Ez a hatás egy órán át tart.

2 SE feláldozásával képes 25 méteres körzetben egy személy gondolatait meghallani.

A hatás sikerpróbája 6/dk10.



SZEPARÁCIÓ

E képesség lehetővé teszi a csontvázak számára, hogy egyes csontokat a vázon kívül az érzékelési aurájuk hatótávolságán belül képesek legyenek mozgatni.

A képesség használata 2 SE / testrészt.

Alapszint: A csontváz képes az egyik karját leválasztani és azt az érzékelő aurán belül külön mozgatni, legfeljebb 10 percen keresztül.

Kezdő szint: A csontváz képes az egyik végtagját leválasztani és azt az érzékelő aurán belül külön mozgatni, legfeljebb 15 percen keresztül.

Középszint: A csontváz képes két végtagját is leválasztani és azt az érzékelő aurán belül külön mozgatni, legfeljebb 15 percen keresztül.

Középhaladó szint: A csontváz képes három végtagját is leválasztani és azt az érzékelő aurán belül külön mozgatni, legfeljebb 20 percen keresztül.

Haladó szint: A csontváz képes négy testrészét is leválasztani és azt az érzékelő aurán belül külön mozgatni, legfeljebb 30 percen keresztül.

Mesterszint: A csontváz képes öt testrészét is leválasztani és azt az érzékelő aurán belül külön mozgatni, legfeljebb 60 percen keresztül.

Képessé válik így ideiglenes csontváz-szerkezet kiépítésére, mely lehetővé teszi a nagyobb csontváz-szerkezettől történő rövid idejű elszakadást. Az ideiglenes csontváz-szerkezet használata 1 óra alatt 3-mal növeli meg a csontváz, mozgáshoz szükséges SE igényét. A csontváz ebben az esetben 35 ÉE-vel rendelkezik.

VÁZMOZGATÁS

Ez a képesség lehetővé teszi a csontvázak számára, hogy a vázukat sokkal kevesebb sötétenergia segítségével is képesek legyenek mozgatni. A vázmozgatás minden egyes szinten egy körrel csökkenti az újra összerakás időtartamát. Tehát mesterszintű vázmozgatással az alap csontváz alakot kevesebb, mint egy kör alatt, (körülbelül három másodperc) képes újra felvenni.

Szint	Általános mozgás (alakok szerint, 12 órás egységben)					Erőltetett menet	Futás	Repülés (SE/óra)
	Eredeti alak	Gólem	Behemót	Démon	Sárkány			
Alapszint	9	14	24	18	30	1 SE /2 óra	2 SE/1 óra	3
Kezdő szint	8	10	20	16	25	1 SE /4 óra	2 SE/2 óra	3
Középszint	6	8	16	14	20	1 SE /6 óra	2 SE/2 óra	2
Középhaladó szint	4	6	12	10	15	1 SE /8 óra	2 SE/4 óra	2
Haladó szint	5	4	10	8	12	1 SE /10 óra	2 SE/6 óra	1
Mesterszint	1	2	6	4	8	1 SE /12 óra	2 SE/8 óra	1

Továbbá haladó szinttől a mozgáspróba módosító értéke nem -6, hanem csak -5.

Mesterszinttől a mozgáspróba módosító értéke nem -5, hanem csak -4. Valamint az SVD-hez +1-et kap minden alakban, mivel képes úgy védekezni, hogy mindig az éppen „lyukas” részeit érje a támadás.

SÖTÉT CSAKRÁK

Akárcsak az élőknek, a csontvázaknak is vannak csakráik, ám ezzel nem az élő lényeket átjáró energiákat gyűjtik be, hanem a sötétenergiát, mely elengedhetetlen a mozgáshoz. Minél több sötét csakrája működik a csontvázaknak, annál több sötétenergiája lehet.

Alapszint: A sötétenergia öttel nő, tehát 25 SE-vel rendelkezik a csontváz.

Kezdő szint: A csontváz 30 sötétenergiát használhat fel, ha eléri ezt a szintet.

Középszint: Ezen a szinten már 35 sötétenergiája van a csontvázaknak.

Középhaladó szint: A sötétenergia ezen a szinten eléri a 40-et.

Haladó szint: 50-re nő a csontváz sötétenergia szintje.

Mesterszint: A mesterszint elérése után 60 sötét energiával rendelkezik a csontváz.



Szellemek

Láthatatlanok, az élők mégis sokszor érzik a jelenlétüket, mert annak ellenére, hogy nem láthatják őket, az élőlényeket kirázza a hűg a közelségüktől. A szellemek folyton otthagyják nyomaikat az élők világában, álmokon keresztül üzennek vagy megkeserítik a halandók életét. Ha egy szellem megjelenik egy élő előtt, az átlátszó fehér asztrálteste csak nagyon távolról emlékeztet halála előtti alakjára.

Ahhoz, hogy egy halottat szellemként visszahívjunk a fizikai világba, 72 órán belül el kell kezdeni a szellemidézés rituáléját. Csak ebben az esetben marad meg az elhunyt személyisége. Ha a fentebb leírtakat nem sikerül végrehajtani, akkor már csak a szellem megidézésével lehet próbálkozni, ám ekkor igen kicsi az esélye annak, hogy a halott személyisége sértetlen marad*.

A szellemek tulajdonságai

Ezek a ténylegesen test nélküli lények a halál után egyáltalán nem éreznek semmilyen kötődést a földi léthez. Soha nem tör rájuk az éhség vagy a szomjúság, nem lélegeznek, nem hatnak rájuk a mérgek, gázok, sőt a fizikai sérülések sem, hiszen a szellemek többnyire anyagtalanok. Ez utóbbi tulajdonságukkal együtt jár az is, hogy láthatatlanok**.

A szellemek minden egyszerű fegyver sebzésére immunisak, csak mágiával és brutionnal lehet megsebezni őket. Így természetesen a harcművészetek technikái sem érnek ellenük semmit. A földmágiával és a vízmágia alsó szférájában található varázslatokkal szemben is teljesen ellenállóak.

A tűz -és villámvarázslatok duplán sebzik a szellemeket, valamint ezen varázslatok ellen -6-os módosítóval dobhatnak mentális védődobást. A levegőt mozgató varázslatokra (pl. szélökés, szélvihar, orkán stb.) immunisak.

A szellemlények számára a kommunikáció és érzékelés még a csontvázaknál is nehezebb, mivel láthatatlanok és anyagtalanok. Látásuk és hallásuk nem ütközik korlátokba, mivel a feltámasztási folyamat közben a halálmágia energiái a szellem felszabadítása mellett elegendőek az érzékelő aura kiterjesztésére is. A szellemek egy asztrális testtel rendelkeznek, mely a halál előtt tapasztalt test asztrális másolata. A látás, hallás és egyéb érzékelések működnek, hiszen az elme az életben tapasztaltak alapján fogja fel a külvilágot. Ám mivel a fizikai testhez képest az asztrális test sokkal rugalmasabb, így egy másodpercen belül is képes akár teljesen megfordulni tengelye körül. Mivel a szellem érzékeli az aurájában lévő tárgyakat és lényeket, szinte lehetetlen hátba támadni. Minden hátba támadást vagy lesből támadást célzó dobást -3-as módosítóval kell dobni, vagy támadó dobás esetén -6-os módosítóval. Ennek köszönhető, hogy bár a szellemek színvakok, mégis képesek úgy érzékelni a világot, mint a halál előtt. A szellemek képtelenek a tapintásra, szaglásra, és a hanggal történő beszédre.

A szellemek emlékei nem vesznek el az univerzumok közötti utazás során, mivel anyagtalan lények, és az univerzumok közötti utazás csak az anyagi lényekre van komoly hatással.

Fontos tudnivalók a szellemekről

Mivel a személyiség csak egy anyagtalan formában kavargó szellemben van jelen, melyet a halálmágia hívott életre, nagyon fontos a szellemeknek, hogy mindig legyen mentális energiájuk. Abban az esetben, ha a mentális energiájuk nullára csökken, a szereplő elveszíti személyiségének egy darabját, tehát elfelejt egy képességet vagy egy emléket, esetleg megváltoznak bizonyos belső tulajdonságai. Ilyenkor a mesélő dob egy tízoldalú dobókockával, és az alábbi táblázat alapján meghatározza a személyiség roncsolódását:

Dobás eredménye	1	2-4	5-6	7-8	9	0
Hatás	Egy emlék elvesztése	Egy belső tulajdonság elvesztése	Két belső tulajdonság elvesztése	Egy képesség elvesztése	Két képesség elvesztése	Három képesség elvesztése

A szellem tudatát minden esetben megzavarják az élettelen anyagokat felépítő energiák, ezért abban az esetben, ha egy szellem nem csak áthatol az élettelen anyagon, hanem benne is marad, nem képes a képességeit használni.

Fontos megjegyezni, hogy szellemek ellen az érzékelés és érzékelési harcmodor sikerpróbát -3-as módosítóval kell dobni. A mágikus hatások mindig érzékelik a szellem jelenlétét.

*Az esély arra, hogy a személyiség megmarad: 4/dk20.

** A láthatatlanság az azonos nevű, illúziómágiában fellelhető varázslatnak megfelelő erejű.





Képességek

Az alábbi képességek kivételével az összes képességet nem tanulhatja meg:

Tudományos képességek

Érzékelés
Alkudozás
Épülettervezés
Nyomolvasás
Lódítás
Tájékozódás és erdőjárás
Tanítás
Ugrás
Mágikus képességek

Az alábbi képességeket tanulhatja meg a Középhaladó manifesztálódás elsajátítása után:

Az összes küzdelmi képesség, kivéve a harcművészeteket
Gyakorlati képességek kivéve a szelidítés

Az alábbi képességek képesség próbáira -2-es módosítót kapnak:

Érzékelés
Ételkészítés
Fényismeret
Geológia és kristályismeret
Növénytan
Kertészkedés
Zárnyítás



Szellem képességek

REPÜLÉS

Ez a képesség határozza meg, hogy milyen gyorsan képes haladni a szellem, és hogy milyen távolságra képes eltávolodni a talajtól.

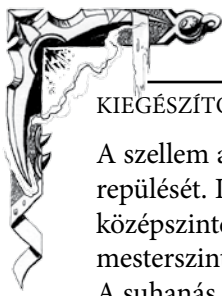
Alapszint: A szellem rohamgyorsasága 6, míg a lépésgyorsasága 3. A talajtól legfeljebb 20 centiméter távolságra képes eltávolodni. (Ugrás képesség használatával legfeljebb 1 méter)

Kezdő szint: A szellem rohamgyorsasága 8, míg a lépésgyorsasága 4. A talajtól legfeljebb 50 centiméter távolságra képes eltávolodni. (Ugrás képesség használatával legfeljebb 2 méter)

Középszint: A szellem rohamgyorsasága 10, míg a lépésgyorsasága 5. A talajtól legfeljebb 1 méter távolságra képes eltávolodni. (Ugrás képesség használatával legfeljebb 5 méter) **Középhaladó szint:** A szellem rohamgyorsasága 12 míg a lépésgyorsasága 6. A talajtól legfeljebb 2 méter távolságra képes eltávolodni. (Ugrás képesség használatával legfeljebb 10 méter)

Haladó szint: A szellem rohamgyorsasága 14, míg a lépésgyorsasága 7. A talajtól legfeljebb 5 méter távolságra képes eltávolodni. (Ugrás képesség használatával legfeljebb 20 méter)

Mesterszint: A szellem rohamgyorsasága 16, míg a lépésgyorsasága 8. A talajtól legfeljebb 10 méter távolságra képes eltávolodni. (Ugrás képesség használatával legfeljebb 50 méter)



KIEGÉSZÍTŐ KÉPESSÉG: SUHANÁS

A szellem a suhanás képesség használatával képes arra, hogy ideiglenesen a mentális energiáit felhasználva felgyorsítsa a repülését. Ilyenkor sikeres képességpróbát kell dobni. Az ilyen módon felgyorsított repülés végsebessége alap-, kezdő- és középszinten kétszerese az alap rohamgyorsaságnak, míg középhaladó szinten háromszorosa, haladó szinten négyszerese, mesterszinten pedig ötszöröse.

A suhanás képesség óránként 2 ME-t igényel, ha utazás közben alkalmazzuk.

Csaták alkalmával azonban nehezebb előidézni a különösen magas sebességet a harci helyzet miatt, ezért ilyenkor 1 ME-t kell feláldozni egy kör (5 másodperc) suhanáshoz.

Haladó szinttől ki lehet váltani a suhanás képesség próbával a fűrgesség próbát.

ENERGIA ELSZÍVÁS

A szellem ezzel a képességgel képes energiát elszívni az áldozatától harc közben. Ez egy passzív képesség, mely a szellem által okozott szellemsebzés mellékhatásaként lép működésbe. Nem használható együtt sebzést okozó varázslatokkal, és egyéb sebző hatásokkal. A képesség használatával sem az ME sem az EE nem nőhet a legmagasabb ME és EE szint fölé.

Alapszint: A szellem képes 5 ME-t elszívni áldozatától egy sikeres támadás során. Az ME levonódik az áldozattól, és hozzáadódik a szellem ME-jéhez.

Kezdő szint: A szellem képes 10 ME-t elszívni áldozatától egy sikeres támadás során. Az ME levonódik az áldozattól, és hozzáadódik a szellem ME-jéhez.

Középszint: A szellem képes 15 ME-t elszívni áldozatától egy sikeres támadás során. Az ME levonódik az áldozattól, és hozzáadódik a szellem ME-jéhez.

Középhaladó szint: A szellem képes 20 ME-t elszívni áldozatától egy sikeres támadás során. Az ME levonódik az áldozattól, és hozzáadódik a szellem ME-jéhez. Ettől a szinttől használhatja a szellem a képességet életenergia csapolásra is. Egy sikeres támadás során a szellem 10 életenergiát képes elszívni az áldozattól, mely növeli a saját EE szintjét. (Az életenergia elszívás növeli a szellemsebzés értékét)

Haladó szint: Képes a szellem 25 ME-t elszívni áldozatától egy sikeres támadás során. Az ME levonódik az áldozattól, és hozzáadódik a szellem ME-jéhez. Ettől a szinttől használhatja a szellem a képességet életenergia csapolásra is. Egy sikeres támadás során a szellem 15 életenergiát képes elszívni az áldozattól, mely növeli a saját EE szintjét. (Az életenergia elszívás növeli a szellemsebzés értékét)

Mesterszint: A mesterszint elérése után a szellem képes 30 ME-t elszívni áldozatától egy sikeres támadás során. Az ME levonódik az áldozattól, és hozzáadódik a szellem ME-jéhez. Ettől a szinttől használhatja a szellem a képességet életenergia csapolásra is. Egy sikeres támadás során a szellem 15 életenergiát képes elszívni az áldozattól, mely növeli a saját EE szintjét. (Az életenergia-elszívás növeli a szellemsebzés értékét)

Megjegyzések: A képesség passzív, a kísértet szúrás, a kísértet csapás, és a kísértet korbács képességekkel együtt lép működésbe.

Ha a szellem kritikus ütést vitt be a támadásával, akkor a támadott lény összes ME-jét elszívhatja, de legfeljebb csak annyit, amennyi a legmagasabb ME és a jelenlegi ME közötti különbség.

Az energia elszívást vagy ME vagy EE csapolására lehet használni. Abban az esetben, ha életenergia-elszívás történik, a kiegészítő képesség használatával lehet esély az ME elszívására is.

KIEGÉSZÍTŐ KÉPESSÉG: ENERGIACSAPOLÁS

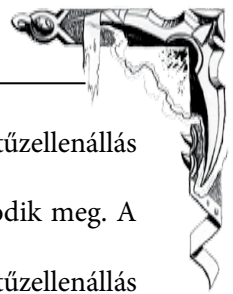
Az energiacsapolás képességnek köszönhetően a szellem nem csak a kritikus ütésekkel képes a támadott lény összes ME-jét elszívni. Ebben az esetben is legfeljebb annyit szívhat el, amennyi a legmagasabb ME és a jelenlegi ME közötti különbség. A támadás utáni sikeres képességpróba dobásával lehet a képességet aktivizálni.

TÜZZELLENÁLLÁS

Ezt a képességet használva a szellem képes a tűzsebzés felét, vagy egészét elnyelni a mentális energiája feláldozásával. A felhasznált mentális energia sikertelen próba esetén is elvész.

Alapszint: Sikeres képességpróba esetén, 1 órán keresztül, a szellemet érő tűzsebzés nem duplázódik meg. A tűzellenállás 10 ME-t igényel.

Kezdő szint: Sikeres képességpróba esetén, 1 órán keresztül, a szellemet érő tűzsebzés nem duplázódik meg. A tűzellenállás



8 ME-t igényel.

Középszint: Sikeres képességpróba esetén, 2 órán keresztül, a szellemet érő tűzsebzés nem duplázódik meg. A tűzellenállás 6 ME-t igényel.

Középhaladó szint: Sikeres képességpróba esetén, 3 órán keresztül, a szellemet érő tűzsebzés nem duplázódik meg. A tűzellenállás 4 ME-t igényel.

Haladó szint: Sikeres képességpróba esetén, 6 órán keresztül, a szellemet érő tűzsebzés nem duplázódik meg. A tűzellenállás 4 ME-t igényel.

Mesterszint: Sikeres képességpróba esetén, 6 órán keresztül, a szellemet érő tűzsebzés feleződik. A tűzellenállás 4 ME-t igényel.

KIEGÉSZÍTŐ KÉPESSÉG: TŰZENERGIA HÁRÍTÁSA

A képességnek köszönhetően minden tűzsebzés ellen szellemi erő próbát dobhat a szellem, -6-os módosítóval. Sikeres próba esetén a tűzsebzést nem szenved el a szellem. A szellemi erő próba negatív módosító értéke minden szint után eggyel csökken. A képesség csak akkor használható, ha a tűzellenállás aktív.

VILLÁMELLENÁLLÁS

Ezt a képességet használva a szellem képes a villámsebzés felét, vagy egészét elnyelni a mentális energiája feláldozásával. A felhasznált mentális energia sikertelen próba esetén is elvész.

Alapszint: Sikeres képességpróba esetén, 1 órán keresztül a szellemet érő villámsebzés nem duplázódik meg. A villámellenállás 10 ME-t igényel.

Kezdő szint: Sikeres képességpróba esetén, 1 órán keresztül a szellemet érő villámsebzés nem duplázódik meg. A villámellenállás 8 ME-t igényel.

Középszint: Sikeres képességpróba esetén, 2 órán keresztül a szellemet érő villámsebzés nem duplázódik meg. A villámellenállás 6 ME-t igényel.

Középhaladó szint: Sikeres képességpróba esetén, 3 órán keresztül a szellemet érő villámsebzés nem duplázódik meg. A villámellenállás 4 ME-t igényel.

Haladó szint: Sikeres képességpróba esetén, 6 órán keresztül a szellemet érő villámsebzés nem duplázódik meg. A villámellenállás 4 ME-t igényel.

Mesterszint: Sikeres képességpróba esetén, 6 órán keresztül a szellemet érő villámsebzés feleződik. A villámellenállás 4 ME-t igényel.

KIEGÉSZÍTŐ KÉPESSÉG: VILLÁMVARÁZSLAT HÁRÍTÁSA

A képességnek köszönhetően a villámsebzés ellen szellemi erő próbát dobhat a szellem, -6-os módosítóval. Sikeres próba esetén a villámsebzést nem szenved el a szellem. A szellemi erő próba negatív módosító értéke minden szint után eggyel csökken. A képesség csak akkor használható, ha a villám ellenállás aktív.

MANIFESZTÁLÓDÁS

Ez a képesség teszi lehetővé a szellemeknek azt, hogy képesek legyenek anyagtalán lényüket részlegesen fizikális testté alakítani. A manifesztálódás során a szellem egyes testrészei, vagy egésze ködszerű alakot ölt, mely hasonlatos a halála előtti kinézetéhez.

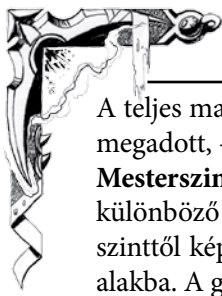
Alapszint: Sikeres képességpróba esetén a szellem képes mozgatni egy kisebb tárgyat egy percig.

Kezdő szint: Sikeres képességpróba esetén a szellem képes mozgatni már egy nagyobb tárgyat is egy percig.

Középszint: Ha a képességpróba sikeres, akkor a szellem mind a két „kezével” képes tárgyakat mozgatni, egy órán keresztül. Ilyenkor a kezek egy kör alatt manifesztálódnak. A kezek ilyenkor ködszerűek, és így láthatóvá válnak.

Középhaladó szint: Ha a képességpróba sikeres, akkor a szellem képes manifesztálni a fejét. A képesség segítségével még nem képes tárgyakat viselni, és addig, amíg a hatás tart, nem mozgathat tárgyakat. A manifesztálódott fejjel képes beszélni is. A fej két kör alatt manifesztálódik, vagy tűnik el.

Haladó szint: Ettől a szinttől kezdve képes a szereplő ködalakot ölteni, mely teljes manifesztálódást jelent. Ködalakban az összes fizikai képességét képes használni anélkül, hogy külön manifesztálódás próbát kelljen dobnia. Ebben az állapotban a szellem viselhet ruhákat és ékszereket is. A ködalak felöltéséhez sikeres képesség próbát kell dobni -3-as módosítóval.



A teljes manifesztálódás 10 percig tart. Ahhoz, hogy a szellem felvegye az eredeti alakját, újra sikeres próbát kell dobni a megadott, -3-as módosítóval. A visszaalakulás 5 percet vesz igénybe.

Mesterszint: A szereplő képes bármilyen tárgyat használni, bármennyi időn keresztül. Tetszőlegesen manifesztálhatja a különböző testrészeit is. A ködalakba történő átalakuláshoz a próbát már csak -2-es módosítóval kell megdobni. Ettől a szinttől képes a szellem a gyors manifesztálódásra, melynek köszönhetően egy kör alatt tud át -vagy visszaalakulni köd alakba. A gyors manifesztálódás használatához 10 ME-t kell feláldozni.

Megjegyzés: A manifesztálódott testet a brution duplán sebzi, valamint a levegőt mozgató varázslatokra (pl. széllökés, szélvihar, orkán stb.) így már nem immunisak. Ha a manifesztálódott test bármilyen tárgyat vagy ruhát visel, nem repülhet a földtől számított 30 cm fölé.

KIEGÉSZÍTŐ KÉPESSÉG: PASSZÍV MANIFESZTÁLÓDÁS (HALADÓ SZINTTŐL)

A képesség passzív, tehát nem igényel képesség próbadoobást. A képesség csak akkor érvényesül, ha a szellem felvette a köd alakot. Ilyenkor minden egyes szint után +5 ÉE-t kap a szellem a legmagasabb életenergiájához.

MEGSZÁLLÁS

Ezzel a képességgel a szellem képes megszállni egy élőlény testét. A szellem által elfoglalt testet magasabb szinten képes irányítani is. Sőt, lehetőség van arra is, hogy egy testbe végleg beköltözzön egy szellem. A megszállás ellen csak sikeres szellemi erő tulajdonság próba dobásával lehet védekezni. A megszállás képesség alkalmazása annyi ME-t igényel, amennyi a célpont szellemi ereje.

A megszállás folyamata akkor kezdődik, ha a szellem hozzáér az áldozat testének bármely pontjához. Ha az áldozatot brution védi, akkor sikeres mozgás próbát kell dobnia az érintés végrehajtásához. Az érintés ellen védekezhet SVD-vel az áldozat, ha látja a szellemet. Az ahanlasokat, gólemeket és a csontvázakat nem lehet megszállni.

Az érintés után a szellem a testbe költözik. Ha a test brutiont tartalmaz, akkor semmilyen hatással nincs a szellemre, mivel ilyen helyzetben nem közvetlenül éri a szellem testét a brution, hanem olyan, mintha lenne fizikális teste a szellemnek.

Alapszint: A célpontot 5 perces időtartamra tudja megszállni a szellem. A megszállt lény érzékeit és mozgását teljes egészében uralja, ám nem tud beszélni, és nem tudja használni az áldozat képességeit. A megszállt lény emlékszik a megszállásra, kivéve, ha a test elhagyásakor is sikeres próbát dob a szellem.

Kezdő szint: A célpontot annyiszor 5 perces időtartamra tudja megszállni a szellem, amennyi a sikeres képességpróba dobásának eredménye. A megszállt lény érzékeit és mozgását teljes egészében uralja, már tud beszélni, de nem tudja használni az áldozat képességeit. A megszállt lény emlékszik a megszállásra, kivéve, ha a test elhagyásakor is sikeres próbát dob a szellem.

Középszint: A célpontot annyiszor 5 perces időtartamra tudja megszállni a szellem, amennyi a sikeres képességpróba dobásának eredménye. A megszállt lény érzékeit és mozgását teljes egészében uralja, tud beszélni, és képes használni az áldozat egyik képességét. A megszállt lény emlékszik a megszállásra, kivéve, ha a test elhagyásakor is sikeres próbát dob a szellem.

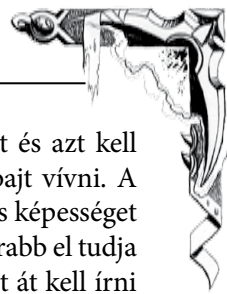
Középhaladó szint: A célpontot annyiszor 5 perces időtartamra tudja megszállni a szellem, amennyi a sikeres képességpróba dobásának eredménye. A megszállt lény érzékeit és mozgását teljes egészében uralja, tud beszélni, és képes használni az áldozat három képességét. A megszállt lény nem emlékszik a megszállásra a test elhagyása után.

Haladó szint: A célpontot legfeljebb 1 órára képes megszállni a szellem. A megszállt lény érzékeit és mozgását teljes egészében uralja, tud beszélni, és képes használni az áldozat öt képességét. A megszállt lény nem emlékszik a megszállásra a test elhagyása után.

Mesterszint: A célpontot legfeljebb 6 órányi időtartamra tudja megszállni a szellem. A megszállt lény érzékeit és mozgását teljes egészében uralja, tud beszélni, és képes használni az áldozat összes képességét. A megszállt lény nem emlékszik a megszállásra, a test elhagyása után.

Ezen a szinten képes lehet örökre megszállni a testet, megsemmisítve a benne lévő elmét. Ilyenkor szellemi párbajt kell vívni. Ha a szellem elveszíti a párbajt akkor elpusztul, ha nyer, akkor végleg átveszi a test felett az uralmat. A szellemi párbaj során sorozatosan sikeres szellemi erő próbát kell dobni, egészen addig míg, valaki nem ront háromnál többször. Aki háromnál többször elvéteti a próbát, az veszít. A párbajt a szellem az első sikertelen dobás után még megszakíthatja, a második után azonban már nem.

A birtokba vett test képességei közül tízet megtarthat a szereplő. Természetesen ilyenkor nem használhatja a szellem



képességeket, hiszen anyagi testben van. A testet viszont bármikor elhagyhatja.

A másik módja az anyagi világba való visszatérésnek a reinkarnálódás. Ilyenkor találni kell egy csecsemőt és azt kell megszállni. (A csecsemő is dobhat szellemi erő próbát.) Reinkarnálódás esetén nem kell szellemi erő párbajt vívni. A reinkarnálódott testbe a szellem képes magával vinni az emlékeit és a tudatát. Képességei közül 6 tudományos képességet képes átörökíteni az új testbe, valamint azokat a képességeket, amiket már reinkarnálódás előtt is ismert, hamarabb el tudja sajátítani, így ezeket úgy tudja fejleszteni, mintha gyors észjárású karakter lenne. A reinkarnálódott szereplőt át kell írni gyerekkarakterre.

Megjegyzés: A szellem a megszállt testet eleinte még nem teheti ki halálos veszélynek, mert ilyenkor a test elméje ezt megakadályozza. A szellem az elmét csak középhaladó szinten tudja elnyomni úgy, hogy bármilyen veszélyes helyzetbe belekeverje a megszállt lényt.

KIEGÉSZÍTŐ KÉPESSÉG: SZELLEMI ERŐFÖLÉNY (HALADÓ SZINTTŐL)

A szellemi erő párbaj közben a megszállt lény akkora negatív módosítót kap a szellemi erő sikerpróbáira, amekkora a sikeres képességpróba dobásának eredménye. A képesség próbát a párbaj előtt kell dobni, így a szellem látja, hogy mennyire lehet kockázatos a párbaj.

KÍSÉRTET SZÚRÁS

A szellem a saját anyagtalan lényét alakítja át az anyagi világ töréhez hasonlatos fegyverre, mellyel képes szellemsebzést okozni támadóinak. Ez a fajta sebzés nem sorolható a mágikus sebzések közé, ám a brution fegyverek és vérték védelmet jelentenek ellene. SVD-t és FVD-t csak akkor dobhat a támadott fél, ha látja a szellemet.

A kísértet szúrás tulajdonságai: Td, TP, szintenként változó, VP:0, FGY: 2, FE: 1, SPD módosító: +3

Alapszint: A kísértet szúrás az alábbi tulajdonságokkal rendelkezik:

Td: 5/20, TP: 2

Kezdő szint: A kísértet szúrás az alábbi tulajdonságokkal rendelkezik:

Td: 7/20, TP: 2

Középszint: A kísértet szúrás az alábbi tulajdonságokkal rendelkezik:

Td: 10/20, TP: 3

Középhaladó szint: A kísértet szúrás az alábbi tulajdonságokkal rendelkezik:

Td: 13/20, TP: 3

Haladó szint: A kísértet szúrás az alábbi tulajdonságokkal rendelkezik:

Td: 15/20, TP: 4

Mesterszint: A kísértet szúrás az alábbi tulajdonságokkal rendelkezik:

Td: 17/20, TP: 4

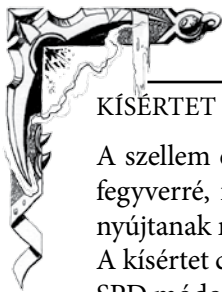
Megjegyzés: A szellem kísértetfegyverei ellen csak brution fegyverrel lehet FVD-t dobni, és csak a brution vérték sebzés- és támadásmódosító hatása érvényesül. SVD-t és FVD-t csak akkor dobhat a támadott fél, ha látja a szellemet.

Manifesztálódott alakban csak mesterszintű manifesztálódás képességgel lehet használni.

Ha a szellem megszállt valakit, akkor nem használhatja ezta képességet.

KIEGÉSZÍTŐ KÉPESSÉG: RÉS ÉRZÉKELÉS

Sikeres képességpróba dobása esetén a szellem képes áthatolni a brution vértéteken úgy, hogy érzékeli a vérték apró repedéseit és a vértetek illesztései közötti réseket, így ezeken keresztül az anyagtalan fegyver képes behatolni az ellenfél testéhez.



KÍSÉRTET CSAPÁS

A szellem egy nagy erejű, koncentrált csapást hajt végre, miközben anyagtalan alkatát átalakítja egy pörölyhöz hasonló fegyverré, így képes lehet szellemsebzést okozni támadóinak, mely ellen csak a brutionból készült fegyverek és vérték nyújtanak megfelelő védelmet. SVD-t és FVD-t csak akkor dobhat a támadott fél, ha látja a szellemet.

A kísértet csapás tulajdonságai: Td, TP, szintenként változó, VP:0, FGY: 1, FE: 2, SPD módosító: 0

Alapszint: A kísértet csapás az alábbi tulajdonságokkal rendelkezik:

Td: 5/20, TP: 4

Kezdő szint: A kísértet csapás az alábbi tulajdonságokkal rendelkezik:

Td: 7/20, TP: 5

Középszint: A kísértet csapás az alábbi tulajdonságokkal rendelkezik:

Td: 10/20, TP: 6

Középhaladó szint: A kísértet csapás az alábbi tulajdonságokkal rendelkezik:

Td: 13/20, TP: 7

Haladó szint: A kísértet csapás az alábbi tulajdonságokkal rendelkezik:

Td: 15/20, TP: 8

Mesterszint: A kísértet csapás az alábbi tulajdonságokkal rendelkezik:

Td: 17/20, TP: 9

Megjegyzés: A szellem kísértetfegyverei ellen csak brution fegyverrel lehet FVD-t dobni, és csak a brution vérték sebzés- és támadásmódosító hatása érvényesül. SVD-t és FVD-t csak akkor dobhat a támadott fél, ha látja a szellemet. Manifesztálódott állapotban csak mesterszintű manifesztálódás képességgel lehet használni. Ha a szellem megszállt valakit, akkor nem használhatja ezta képességet.

KIEGÉSZÍTŐ KÉPESSÉG: ÁTÜTŐ SEBZÉS

Sikeres képességpróba dobása esetén a szellem képes áttörni a brution fegyvereken és vértéken annak ellenére, hogy ő maga is sebződik a brution miatt. A sebzés alapértéke 10, mely minden elsajátított szint után eggyel csökken. A képességpróbát a támadás bármelyik fázisában meg lehet dobni, így akár az ellenfél által megdobott FVD után is.

KÍSÉRTET KORBÁCS

A kísértet éteri teste hosszú nyúlványként tör elő az ellenségei felé, ha ezt a képességet használja. A nyúlvány szellemsebzést okoz, melyet csak a brution fegyverek és vérték képesek kivédeni.

A kísértet korbács tulajdonságai: Td, TP, szintenként változó, VP:0, FGY: 1, FE: szintenként változó, SPD módosító: +1

Alapszint: A kísértet korbács az alábbi tulajdonságokkal rendelkezik:

Td: 4/20, TP: 4, FE: 2 méter

Kezdő szint: A kísértet korbács az alábbi tulajdonságokkal rendelkezik:

Td: 6/20, TP: 4, FE: 5 méter

Középszint: A kísértet korbács az alábbi tulajdonságokkal rendelkezik:

Td: 9/20, TP: 5, FE: 8 méter

Középhaladó szint: A kísértet korbács az alábbi tulajdonságokkal rendelkezik:

Td: 12/20, TP: 5, FE: 10 méter

Haladó szint: A kísértet korbács az alábbi tulajdonságokkal rendelkezik:

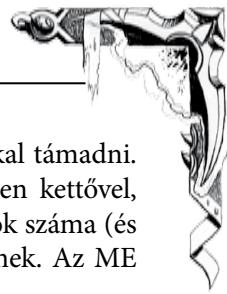
Td: 14/20, TP: 6, FE: 15 méter

Mesterszint: A kísértet korbács az alábbi tulajdonságokkal rendelkezik:

Td: 16/20, TP: 6, FE: 20 méter

Megjegyzés: A szellem kísértetfegyverei ellen csak brution fegyverrel lehet FVD-t dobni, és csak a brution vérték sebzés- és támadásmódosító hatása érvényesül. SVD-t és FVD-t csak akkor dobhat a támadott fél, ha az látja a szellemet. Manifesztálódott alakban csak mesterszintű manifesztálódás képességgel lehet használni.

Ha a szellem megszállt valakit, akkor nem használhatja ezta képességet.



KIEGÉSZÍTŐ KÉPESSÉG: NYÚLVÁNYOK SOKSZOROSÍTÁSA

A képességnek köszönhetően a szellem elsajátítja, hogy miképpen lehet több nyúlványt létrehozni, és azokkal támadni. A képességpróbát a csata elején kell dobni. Siker esetén alapszinten és kezdő szinten eggyel, középszinten kettővel, középhaladó szinten hárommal, haladó szinten négyvel, mesterszinten öttel nő a bevethető kísértet korbácsok száma (és így a FGY) az adott körre. A képesség használatához nyúlványonként 2 ME-t kell felhasználnia a szellemnek. Az ME sikertelen próba esetén is elvész.

KÍSÉRTETHANG

A szellem ezt a képességet használva egy érintésével képes kommunikálni, vagy gondolatokat olvasni. Az érintés hatótávolsága 1 méter. A képesség passzív, tehát nem igényel képesség próbadozást. Ha az érintés fájdalmat okoz, az az érintés pillanatában okoz egyszeri szellem sebzést.

Alapszint: A kísértethang 5 ME ráfordítást igényel, és 5 sebzést okoz a célpont élőlénynek. (élőhalottaknak nem okoz sebzést.)

Kezdő szint: A kísértethang 3 ME ráfordítást igényel, és 3-5 sebzést okoz a célpont élőlénynek. (élőhalottaknak nem okoz sebzést.)

Középszint: A kísértethang 2 ME ráfordítást igényel, és 2-5 sebzést okoz a célpont élőlénynek. (élőhalottaknak nem okoz sebzést.)

Középhaladó szint: A kísértethang 1 ME ráfordítást igényel, és 1-5 sebzést okoz a célpont élőlénynek. (élőhalottaknak nem okoz sebzést.) Egy körben több célpontra (legfeljebb 5 lény) használható. Ettől a szinttől kezdve egy célpont lény gondolatainak olvasására is képes a szellem, ezt 3 ME feláldozásával érheti el.

Haladó szint: A kísértethang 1 ME ráfordítást igényel, és 0-5 sebzést okoz a célpont élőlénynek. (élőhalottaknak nem okoz sebzést.) Egy körben több célpontra (legfeljebb 10 lény) használható. Ettől a szinttől kezdve egy célpont lény gondolatainak olvasására is képes a szellem, ezt 2 ME feláldozásával érheti el.

Mesterszint: A kísértethang 1 ME ráfordítást igényel, és 0-10 sebzést okoz a célpont élőlénynek. (élőhalottaknak nem okoz sebzést.) Egy körben több célpontra (legfeljebb 15 lény) használható. Ettől a szinttől kezdve egy célpont lény gondolatainak olvasására is képes a szellem, ezt 1 ME feláldozásával érheti el.

Megjegyzés: A képesség által okozott sebzés mértékét a szellem választja meg. A képesség ellen csak SVD-vel lehet védekezni, és csak akkor, ha látjuk a szellemet.

KIEGÉSZÍTŐ KÉPESSÉG: TÁVOLI ÉRINTÉS

A képességnek köszönhetően a szellem megtanulja, hogy anyagtalan testének nyúlványait miként lehet megnyújtani. Ezáltal képessé válik arra, hogy távolabb lévő lényeket is megérintsen.

A képesség passzív, tehát nem kell képességpróbát dobni a használatához. Minden szint 10 méterrel növeli meg a szellem érintésének hatósugarát.

KÍSÉRTET SIKOLY

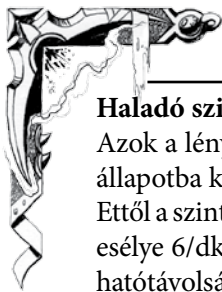
Ezzel a képességgel egy túlvilági, zsigereket bizsergetően rémisztő hangot idéz meg a szellem, mely képes megijeszteni az élőlényeket, sőt, akár a halottakat is. A képesség ellen csak sikeres lelkiező tulajdonságpróba dobásával lehet védekezni. A képesség használatához 15 ME-t kell felhasználni.

Alapszint: A sikoly hatótávolsága 5 méter. Azok az élőlények, akik a félelmetes hangot meghallják, megrémülnek és elmenekülnek.

Kezdő szint: A sikoly hatótávolsága 5 méter. Azok az élőlények, akik a baljóslatú hangot meghallják, pánikba esnek.

Középszint: A sikoly hatótávolsága 10 méter. Azok az élőlények, akik a földöntúli hangot meghallják, pánikba esnek. Azok a lények, akiknek lelkiereje 10 vagy az alatti értékű, sikeres próba esetén pánikba esnek, sikertelene esetén sokkos állapotba kerülnek.

Középhaladó szint: A sikoly hatótávolsága 20 méter. Azok az élőlények, akik a kísérteties hangot meghallják pánikba esnek. Azok a lények, akiknek lelkiereje 13 vagy az alatti értékű, sikeres próba esetén pánikba esnek, sikertelen esetén sokkos állapotba kerülnek.



Haladó szint: A sikoly hatótávolsága 30 méter. Azok az élőlények, akik a vérfagyasztó hangot meghallják, pánikba esnek. Azok a lények melyeknek lelkiereje 14 vagy az alatti értékű, sikeres próba esetén pánikba esnek, sikertelen esetén sokkos állapotba kerülnek.

Ettől a szinttől képes a szellem a hanggal paralizálni. Erre külön próbát kell dobni a sikeres képességpróba után. A paralizálás esélye 6/dk10, hatása pedig az, hogy 4 körre lebénul minden lény (élők, élőhalottak, másvilági lények egyaránt), a sikoly hatótávolságán belül.

Mesterszint: A sikoly hatótávolsága 30 méter. Azok az élőlények, akik a vérfagyasztó hangot meghallják, pánikba esnek. Azok a lények, akiknek lelkiereje 15 vagy az alatti értékű, sikeres próba esetén pánikba esnek, sikertelen esetén sokkos állapotba kerülnek.

A szellem képes a hanggal paralizálni. Erre külön próbát kell dobni a sikeres képességpróba után. A paralizálás esélye 8/dk10, hatása pedig az, hogy 6 körre lebénul minden lény (élők, élőhalottak, másvilági lények egyaránt), a sikoly hatótávolságán belül.

Megjegyzés: A paralizálás egy külön hatás, mely ellen szellemi erő sikerpróbával lehet védekezni. A próbát akkor is meg kell dobni, ha a célpont lény már pánikba esett vagy sokkos állapotban van.

KIEGÉSZÍTŐ KÉPESSÉG: CSONTOKIG HATÓ RETTEGÉS IDÉZÉSE

A képesség passzív, tehát nem igényel képesség próbadozást. A képesség hatásának köszönhetően a kísértet sikolyt halló lények lelki erő próba és szellemi erő próba dobásai negatív módosítókat kapnak. Minden szint eggyel növeli a negatív módosítók értékeit.

KÍSÉRTÉS

A szellem kísérthet egy élő, ami sok előnnyel jár a szellem számára, a kiszemelt áldozat életét azonban nagyon megkeseríti. Ha egy szellem kísért egy élő, kötődni kezd az illető szelleméhez, tehát mindenhová követi azt, és nem távolodhat tőle 10 méternél messzebb. A lény kísértésének kezdetekor 5 ME-t kell felhasználni, mely sikertelen próba esetén is elvész. Egy kísértés legalább 3 órán át tart. A kísértés ellen csak akkor védekezhet az áldozat, ha már észreveszi, és felfogja, hogy kísérti egy szellem. Ilyenkor óránként dobhat szellemi erő próbát, és csak sikeres próba esetén szűnik meg a kísértés. A sikeresen védekező lényt többször már nem kísértheti meg ugyan az a szellem.

Alapszint: A szellem kísértés ideje alatt képes álmokon keresztül kommunikálni egy élőlényel, akinek ettől iszonyú rémálmai lesznek. A kísértésnek legalább hat órán keresztül tartania kell a hatás eléréséhez. Az álmon keresztül történő kommunikáció további 5 ME felhasználását igényli.

Kezdő szint: A kísértet képes az élővel az álmain keresztül kommunikálni. Ezen a szinten képes irányítani az álmot, így nem feltétlenül változik az élő álma rémálommá. A kísértésnek elég 4 órán át tartania ahhoz, hogy a kapcsolat létrejöjjön.

Középszint: A kísértés ideje alatt felgyorsul a szellem ME regenerálódása. Minden órában plusz 10-zel nő az ME. Ettől a szinttől képes a kísértés ideje alatt hallucinációkat okozni a kísértett lénynek. Ez utóbbi hatás további 5 ME felhasználását igényli, aminek köszönhetően a szellem a kísértés egész időtartama alatt bármennyi és bármilyen minőségű hallucinációt okozhat az áldozatnak.

Középhaladó szint: Ettől a szinttől szellem ME regenerálódása még gyorsabb, már 20 ME-t nyer vissza óránként. Ám ezt tovább fokozhatja, ha 10 ME feláldozásával betegséget okoz az áldozatnak. Ilyenkor 30 ME a regenerálódás óránkénti eredménye.

Haladó szint: A kísértet sokkal könnyebben okoz betegséget az áldozatának, így már 5 ME is elég ahhoz, hogy a kísértett lény megbetegedjen. Ettől a szinttől kezdve a szellem képes lenyomatot készíteni az áldozat szellemén, ami biztosítja, hogy az emlékei és a személyisége ne vesszenek el még akkor sem, ha az ME-je 0-ra csökken. A folyamat 10 ME-t vesz igénybe. A kísértett lény egész életén keresztül biztos menedékkül szolgál a szellem személyiségének. Ha a szellem elveszíti lényének egy darabját, visszatérhet a régebbi áldozatához, és anélkül, hogy újra kísértenie kellene, kapcsolatba lép vele a kísértethang képességgel, így visszanyeri személyiségének hiányzó darabkait. Ezt akárhányszor megteheti, amíg él az emlékeket oltalmazó lény.

Mesterszint: Ezen a szinten a szellem halálos betegséggel is sújthatja áldozatát 10 ME felhasználásával. Az így meghalt lény lelke maradandóan kétféle növeli a kísértet legmagasabb mentális energiáját.

KIEGÉSZÍTŐ KÉPESSÉG: KÍSÉRTÉS ELREJTÉSE

A képesség passzív, tehát nem igényel képesség próbadozást. A képesség hatására a kísértett lény szellemi erő próba dobásai negatív módosítókat kapnak. Minden szint eggyel növeli a negatív módosító értéket.

Zombik

A zombik egy élőhalott sereg közkatonáit szokták alkotni, ám azok a példányok, akiket sötétpapok hoztak létre, sokkal fejlettebbek a közismert, öntudatlan zombiknál. Ezek a zombik nagyon veszélyesek, hiszen olyan képességek birtokában vannak, melyek természetellenesen erőssé és sokoldalúvá tehetik őket. A hullaszerű, tudattal rendelkező élőhalottak sok meglepetést okozhatnak azoknak a felfedezőknél, akik a kripták környékére merészkednek. Ezen lényeknek gyakran ez az utolsó mondata: „Semmi gond, ez csak egy zombi!”

Zombiként azokat a lényeket lehet feltámasztani, melyek több, mint három napja pusztultak el, de a rothadásuk még nem tartott hat hónapnál tovább. Azok a lények azonban, melyek ezen az időintervallumon belül élednek fel zombiként, teljesen üres tudattal térnek magukhoz.

A frissen meghalt lényeknél általában a rothasztás varázslatot alkalmazzák a gyorsabb eredmény és a személyiség épségének megőrzése érdekében.

A zombik tulajdonságai

Ezeknek a testtel rendelkező élőhalottaknak a halál mágia nem adta meg az élet gyötrelmeitől való teljes elszakadást. Ennek köszönhető, hogy a zombik egyik állandó útítársa az éhség. A zombiknak halott lényeket kell felfalniuk ahhoz, hogy a fejlettebb személyiségük megmaradjon, és ne süllyedjenek le az egyszerű élőhalott szolgák szintjére. Folyadékra nincs olyan mértékben szükségük, mint az élőknél, ám hetente egyszer nekik is meg kell inniük 2 liter bármilyen folyadékot*. Természetesen ezek a félig rothadó lények általában nem a legokosabbak, hiszen a test pusztulása közben az agy általában erősen károsodik. Ezek a lények lélegeznek, így meg is fulladhatnak. Az élőkkal ellentétben akár öt percet is kibírnak levegővétel nélkül, ám az ötödik perc után félpercenként eggyel csökken az amúgy sem túl magas értelmi szintjük. Ha három alá csökken, a zombi maradandóan elveszíti a személyiségét. A zombi életfunkciói ezek után leállnak, ám a maradandó pusztuláshoz ez nem elég, hiszen ha ismét levegővel ellátott közegbe kerül, a zombi életfunkciói helyreállnak.

Az ehenoterrinekkal szemben a zombik képesek hallani, látni, tapintani, szagolni és beszélni, úgy, ahogy haláluk előtt, ennek köszönhetően az érzékeléssel kapcsolatos adottságok megmaradnak.

A zombik teste ugyanolyan sebezhető mint, a halandóké, ám regenerálódási képességüknek köszönhetően gyorsan felgyógyulnak a súlyosabb sérülésekből is. Immunisak a betegségekre, a mérgek és a mérges gázok hatásaira. Nagy hátrányuk, hogy fényérzékenységük miatt nappal nem használhatják a mutálódás és a regenerálódás képességeiket, és állandó fejfájás kínozza őket.

Fontos tudnivalók a zombikról

Ha a zombi életenergiája nullára csökken, akkor sem pusztul el végleg, csak 24 órára magatehetetlenné válik, vagy, ha rendelkezik regenerálódás képességgel, azonnal elkezd felépülni a súlyos állapotából. Ha a zombi nem rendelkezik regenerálódás képességgel, 24 óra alatt 10 ÉE-t gyógyul.

A magatehetetlen zombi megsemmisítésének legbiztosabb módja, ha elégetik. A lefejezés vagy kritikus fejbélövés csak azon zombik számára nem végzetes, akik rendelkeznek mesterszintű regenerálódással.

A zombi létezése erősen függ a megfelelő tápanyag-beviteltől. A képességek használata és a mozgás is növeli a zombik éhségérzetét. Az éhség mértékét jelölni kell a karakterlapon az éhség mezőben.



*Ha a zombi nem tudja a szervezete minimális folyadék-igényét kielégíteni, kiszárad. Ettől számítva minden nap maradandóan csökken eggyel az értelme, amíg újra nem jut folyadékhoz.

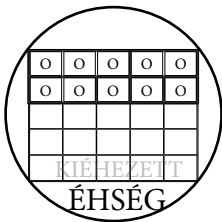
Az éhség mező használata:

Ha az éhség nő, akkor a használható mezőbe elhelyezzük a jelzést, ha csökken, kitöröljük.

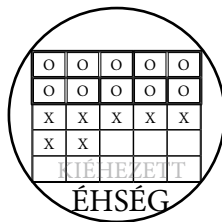
Jelölések:

O-nem használt mező

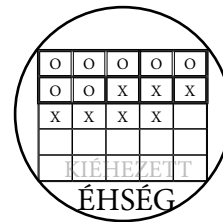
X- az éhség jelzése



A mező alaphelyzete



Éhség jelzése



A mező éhezés képesség használatával

Ha az éhség eléri a „kiéhezett” -szintet, akkor zombi maradandóan elveszíti a személyiségének egy részét, tehát elfelejt egy képességet vagy egy emléket, esetleg megváltoznak bizonyos belső tulajdonságai. Ilyenkor a mesélő dob egy tízes kockával, és az alábbi táblázat alapján meghatározza a személyiség roncsolódását:

Dobás eredménye	1	2-4	5-6	7-8	9	0
Hatás	Egy emlék elvesztése	Egy belső tulajdonság elvesztése	Két belső tulajdonság elvesztése	Egy képesség elvesztése	Két képesség elvesztése	Három képesség elvesztése

A „teljesen kiéhezett” -szintet akkor éri el a szereplő, ha az éhsége eléri az éhség mező végét. Ilyenkor a szereplő elveszíti a személyiségét, és egy egyszerű zombi szolgává silányul, akinek egyetlen célja a minél gyorsabb táplálékszerzés. Egy zombi szolga képtelen használni a zombi képességeket így könnyedén elpusztítható.

Az éhség az alábbiak szerint nő egy nap alatt:

Egy átlagos nap alatt 2-vel nő a zombi éhségérzete. Egész napos erőltetett menettől, futástól, 4-gyel nő az éhség.

TIPP: Ha nem akarjuk az éhséget a karakterlapon vezetni, akkor egy négyzettrácsos lapon is könnyedén megtehetjük.

Képességek

Az alábbi képességek kivételével az összes képességet képesek megtanulni:

Rapath és gorton harcművészet

Erotikaismeret, Csábítás

Udvarlás, Éneklés

Az alábbi képességek képesség próbáira -2-es módosítót kapnak:

Fényismeret

Számolástan és geometria

Jártasság a pénznemekben

Tervezés

Mágikus tárgyak tervezése

Vízi jármű tervezése

Titkosírások

Varázsital-készítés

Rovásnyelvek

Mágikus tárgyak készítése

Geológia és kristályismeret

Lódítás

Alkudozás

Szelidítés, Színészkedés



A varázslatok sikerpróbáit -5-ös módosítóval kell dobni



Zombi képességek

MUTÁLÓDÁS

Ezzel a képességgel a zombi képes a saját testfelépítését átalakítani úgy, hogy egy másik lény alakját vegye fel. Az átalakulás a zombi szervezetének egészét érinti. A zombi csak olyan lény alakját veheti fel, amit korábban már asszimilált, vagyis magába olvasztott. Csak azokat az élőlényeket lehet asszimilálni, akiknek az életenergiája a zombi legmagasabb életenergiájának fele és négyszerese közötti értékű. A mutálódott zombi a lény összes tulajdonságával és képességével rendelkezni fog az átalakulás ideje alatt, viszont a saját küzdelmi, mágikus, és gyakorlati képességeit és egyéb adottságait nem használhatja, kivéve ha humanoid alakot vesz föl. Bizonyos esetekben a kommunikáció is problémás lehet. A zombi képességek átalakulás után sem vesznek el, mivel a zombi szervezetének sajátosságai nem változnak meg. A mutálódás képesség használata át- és vissza alakuláskor is eggyel növeli az éhséget.

Alapszint: Ha a képességpróba sikeres, ezen a szinten 1 órára képes felvenni egy már asszimilált lény alakját. Ezen a szinten csak egy lényt képes asszimilálni. Az átalakulás 1, a visszaalakulás 2 órát vesz igénybe.

Kezdő szint: Ezen a szinten már 2 órán át képes az asszimilált lény alakját magára öltetni a zombi. Az át- és visszaalakulás egy órát vesz igénybe.

Középszint: A zombi 3 órán át tudja megőrizni a kiválasztott lény testfelépítését. Fél óráig tart átalakulni, és egy óra, míg visszaalakul.

Középhaladó szint: Ettől a szinttől kezdve a zombi már két különböző lényt képes asszimilálni, így két alak közül választhat. A mutálódott forma megtartásának időtartama 3 óra, míg az át- és visszaalakulás fél órán át tart.

Haladó szint: A zombi hat órán át képes a mutálódott testet megőrizni, és az át-és visszaalakulás már csak 10 percet igényel.

Mesterszint: A zombi bármennyi időre felveheti a kiválasztott lény alakját. Mesterszinten már három lényt képes asszimilálni, valamint az át- és visszaalakulás csak 3 percig tart. Képesé válik a gyorsátalakulás alkalmazására, melynek köszönhetően 4 kör alatt (20 másodperc) át- vagy vissza tud alakulni. A gyorsátalakulás használata esetén az éhség kettővel nő.

Fontos megjegyzés: Ha egy zombi 24 óránál többet marad egy lény alakjában, akkor az alak állandósulhat. Ilyen esetben egy hatos dobókockával kell dobni, és a mesélő ez alapján határozza meg az állandósult alak tulajdonságait és a zombi új képességeit és tulajdonságait.

Ha a dobás értéke 1, akkor az alak állandósul. A zombi csak a felvett alak által nyújtott képességeket használhatja, ameddig el nem pusztul. A test által biztosított módon tud csak kommunikálni és érzékelni.

Ha a dobás értéke 2 vagy 3, akkor az alak ugyan nem állandósul, de bizonyos csökevények megmaradnak a testen. Ezért később már csak ezt az egy alakot veheti fel, ráadásul az új végtagok -2-vel módosítják a mozgáspróba értékét.

Ha a dobás értéke 4 vagy 5, akkor az alak szinte teljesen állandósul, csak a beszédképző -és látószervek nem alakulnak át. Így még tud értelmesen beszélni a szereplő, de zombi képességeit többé nem használhatja.

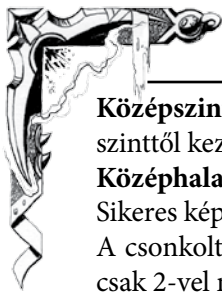
Ha a dobás értéke 6, akkor a zombi eredeti teste és a módosult alak tökéletesen összeolvadva állandósul. A szereplőnek így maradnak használható végtagjai, és megmarad a fejszerkezete is. Ettől kezdve használhatja a lény alakja által nyújtott képességeket is a saját képességei mellett.

REGENERÁLÓDÁS

Ezzel a képességgel a zombi képes felgyorsítani a sejtek osztódását újratermelődését, így hatékonyan tudja gyógyítani a teste sérüléseit. A szervezete így képesé válik arra is, hogy egyes részeit újraalkossa. A test öngyógyító képessége azonnal működésbe lép, amint a zombit komolyabb sebesülés éri. Komolyabb sérülésnek számít az, ha a zombi 5 vagy annál több életenergiát veszít el. Ez a folyamat nagyon erősen meg tudja növelni az éhség szintjét, ám magasabb szinten a zombik megtanulhatják uralni a regenerálódási folyamatot. A képességnek köszönhetően 0-ra csökkentt ÉE szint esetén sem pusztul el végleg a zombi, hiszen az öngyógyulási folyamat nem áll meg. 10 ÉE alatt a zombinak is erőnlét próbát kell dobnia és csak sikeres dobás esetén tér magához. Öntudatlan állapotban semmilyen körülmények között nem képes szabályozni a regenerálódást. Ha ilyen állapotban éri el a kritikus pontot az éhség, akkor a következményekkel számolni kell, amikor magához tér a zombi.

Alapszint: A zombi egy kör (5 másodperc) alatt 1 ÉE-t képes gyógyulni. Minden 5 ÉE után eggyel nő az éhség.

Kezdő szint: A zombi egy kör (5 másodperc) alatt 3 ÉE-t képes gyógyulni. Minden 10 ÉE után eggyel nő az éhség.



Középszint: A zombi egy kör (5 másodperc) alatt 5 ÉE-t képes gyógyulni. Minden 15 ÉE után eggyel nő az éhség. Ettől a szinttől kezdve képes a csonkolt végtagokat újra növeszteni. Ez 1 órát vesz igénybe és 3-mal növeli az éhséget.

Középhaladó szint: A zombi egy kör (5 másodperc) alatt 5 ÉE-t képes gyógyulni. Minden 20 ÉE után eggyel nő az éhség. Sikeres képességpróba esetén képes szüneteltetni a regenerálódást legfeljebb 10 percig.

A csonkolt végtagokat gyorsabban tudja újra növeszteni hiszen már 30 perc alatt végbemegy a folyamat, mely ráadásul csak 2-vel növeli az éhséget.

Haladó szint: A zombi egy kör (5 másodperc) alatt 10 ÉE-t képes gyógyulni. Minden 30 ÉE után eggyel nő az éhség. Sikeres képességpróba esetén képes szüneteltetni a regenerálódást legfeljebb 15 percig.

A csonkolt végtagokat már 15 perc alatt vissza tudja növeszteni. Ez a folyamat 2-vel növeli az éhséget.

Mesterszint: A zombi egy kör (5 másodperc) alatt 20 ÉE-t képes gyógyulni. Minden 40 ÉE után eggyel nő az éhség. Sikeres képességpróba esetén képes szüneteltetni a regenerálódást legfeljebb 30 percig.

A csonkolt végtagokat már 5 perc alatt vissza tudja növeszteni ettől az éhség eggyel nő. A fej csonkolása esetén is képes tovább élni, és egy óra alatt visszánöveszteni a fejet. Ekkor 3-mal nő az éhség. A zombi kettévágása esetén 2 óra alatt újra tudja építeni az egyik felének hiányzó testrészeit, a másik félbevágott test az enyészeté lesz. Ez a folyamat 4-gyel növeli az éhséget.

TÜZELLENÁLLÁS

Ezt a képességet használva a zombi képes a tűzsebzés felét vagy egészét elnyelni a halálmágiához kötődő energiáinak a felhasználásával. Az éhség sikertelen próba esetén is nő.

Alapszint: Sikeres képességpróba esetén, 2 órán keresztül, a zombit ért tűzsebzés feleződik. A tűzellenállás 4-gyel növeli az éhséget.

Kezdő szint: Sikeres képességpróba esetén, 3 órán keresztül, a zombit ért tűzsebzés feleződik. A tűzellenállás 3-mal növeli az éhséget.

Középszint: Sikeres képességpróba esetén, 4 órán keresztül, a zombit ért tűzsebzés feleződik. A tűzellenállás 2-vel növeli az éhséget.

Középhaladó szint: Sikeres képességpróba esetén, 4 órán keresztül, a zombit érő, 25-nél kevesebb tűzsebzés hatástalan, míg a 25 vagy annál nagyobb tűzsebzés feleződik. A tűzellenállás 2-vel növeli az éhséget.

Haladó szint: Sikeres képességpróba esetén, 6 órán keresztül, a zombit érő, 30-nál kevesebb tűzsebzés hatástalan, míg a 30 vagy annál nagyobb tűzsebzés feleződik. A tűzellenállás 2-vel növeli az éhséget.

Mesterszint: Sikeres képességpróba esetén, 8 órán keresztül, a zombit érő, 45-nél kevesebb tűzsebzés hatástalan, míg a 45 vagy annál nagyobb tűzsebzés feleződik. A tűzellenállás 2-vel növeli az éhséget.

JÉGELLENÁLLÁS

Ezt a képességet használva a zombi képes a jégsebzés felét vagy egészét elnyelni a halálmágiához kötődő energiáinak felhasználásával. Az éhség sikertelen próba esetén is nő.

Alapszint: Sikeres képességpróba esetén, 2 órán keresztül, a zombit ért jégsebzés feleződik. A jégellenállás 4-gyel növeli az éhséget.

Kezdő szint: Sikeres képességpróba esetén, 3 órán keresztül, a zombit ért jégsebzés feleződik. A jégellenállás 3-mal növeli az éhséget.

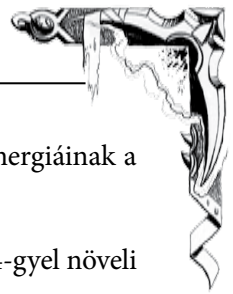
Középszint: Sikeres képességpróba esetén, 4 órán keresztül, a zombit ért jégsebzés feleződik. A jégellenállás 2-vel növeli az éhséget.

Középhaladó szint: Sikeres képességpróba esetén, 4 órán keresztül, a zombit érő, 25-nél kevesebb jégsebzés hatástalan, míg a 25 vagy annál nagyobb jégsebzés feleződik. A jégellenállás 2-vel növeli az éhséget.

Haladó szint: Sikeres képességpróba esetén, 6 órán keresztül, a zombit érő, 30-nál kevesebb jégsebzés hatástalan, míg a 30 vagy annál nagyobb jégsebzés feleződik. A jégellenállás 2-vel növeli az éhséget.

Mesterszint: Sikeres képességpróba esetén, 8 órán keresztül, a zombit érő, 45-nél kevesebb jégsebzés hatástalan, míg a 45 vagy annál nagyobb jégsebzés feleződik. A jégellenállás 2-vel növeli az éhséget.

Megjegyzés: A fagyasztás ellen a képesség teljes védelmet nyújt minden szinten, ám a teljes fagyasztástól nem képes megvédeni a zombit.



FÖLDELLENÁLLÁS

Ezt a képességet használva a zombi képes a földsebzés felét vagy egészét elnyelni a halálmágiához kötődő energiáinak a felhasználásával. Az éhség sikertelen próba esetén is nő.

Alapszint: Sikeres képességpróba esetén, 2 órán keresztül, a zombit ért földsebzés feleződik. A földellenállás 4-gyel növeli az éhséget.

Kezdő szint: Sikeres képességpróba esetén, 3 órán keresztül, a zombit ért földsebzés feleződik. A földellenállás 3-mal növeli az éhséget.

Középszint: Sikeres képességpróba esetén, 4 órán keresztül, a zombit ért földsebzés feleződik. A földellenállás 2-vel növeli az éhséget.

Középhaladó szint: Sikeres képességpróba esetén, 4 órán keresztül, a zombit érő, 25-nél kevesebb földsebzés hatástalan, míg a 25 vagy annál nagyobb földsebzés feleződik. A földellenállás 2-vel növeli az éhséget.

Haladó szint: Sikeres képességpróba esetén, 6 órán keresztül, a zombit érő, 30-nál kevesebb földsebzés hatástalan, míg a 30 vagy annál nagyobb földsebzés feleződik. A földellenállás 2-vel növeli az éhséget.

Mesterszint: Sikeres képességpróba esetén, 8 órán keresztül, a zombit érő 45-nél kevesebb földsebzés hatástalan, míg a 45 vagy annál nagyobb földsebzés feleződik. A földellenállás 2-vel növeli az éhséget.

Megjegyzés: A kövénváltoztatás ellen ez a képesség nem nyújt védelmet.

ILLÚZIÓ ELLENÁLLÁS

Ezt a képességet használva a zombi ellenállóvá válik bizonyos szintű illúziómágiákkal szemben. Az éhség sikertelen próba esetén is nő.

Alapszint: Sikeres képességpróba esetén a zombi 2 órán keresztül sikeresen ellenáll az alsó vagy világi szférába tartozó illúzió varázslatoknak. A illúzió ellenállás 5-tel növeli az éhséget.

Kezdő szint: Sikeres képességpróba esetén a zombi 4 órán keresztül sikeresen ellenáll az alsó vagy világi szférába tartozó illúzió varázslatoknak. Az illúzió ellenállás 4-gyel növeli az éhséget.

Középszint: Sikeres képességpróba esetén a zombi 6 órán keresztül sikeresen ellenáll a alsó, középső vagy világi, hang szférába tartozó illúzió varázslatoknak. Az illúzió ellenállás 3-mal növeli az éhséget.

Középhaladó szint: Sikeres képességpróba esetén a zombi 8 órán keresztül sikeresen ellenáll a alsó, középső vagy világi és hang szférába tartozó illúzió varázslatoknak. Az illúzió ellenállás 2-vel növeli az éhséget.

Haladó szint: Sikeres képességpróba esetén a zombi 12 órán keresztül sikeresen ellenáll már a felső -vagy fényszférába tartozó illúzió varázslatoknak is. Az illúzió ellenállás 2-vel növeli az éhséget.

Mesterszint: Sikeres képességpróba esetén a zombi 24 órán keresztül sikeresen ellenáll a már a felső -vagy fényszférába tartozó illúzió varázslatoknak is. Az illúzió ellenállás 1-gyel növeli az éhséget.

FÉNYELLENÁLLÁS

A zombi ezen képesség segítségével ellenállóbbá tud válni a fény által okozott negatív hatásokkal szemben. Az éhség sikertelen próba esetén is nő.

Alapszint: Sikeres képességpróba esetén a zombi sikeresen ellenáll a fény által okozott fejfájásnak. A hatás 6 órán keresztül tart. A fényellenállás 4-gyel növeli az éhséget.

Kezdő szint: Sikeres képességpróba esetén a zombi sikeresen ellenáll a fény által okozott fejfájásnak. A hatás 8 órán keresztül tart. A fényellenállás 3-mal növeli az éhséget.

Középszint: Sikeres képességpróba esetén a zombi sikeresen ellenáll a fény által okozott fejfájásnak. A hatás 12 órán keresztül tart. A fényellenállás 2-vel növeli az éhséget.

Középhaladó szint: Sikeres képességpróba esetén a zombi sikeresen ellenáll a fény által okozott fejfájásnak. A hatás 18 órán keresztül tart. A fényellenállás 2-vel növeli az éhséget.

Haladó szint: Sikeres képességpróba esetén a zombi sikeresen ellenáll a fény által okozott fejfájásnak. A hatás 18 órán keresztül tart. A fényellenállás 1-gyel növeli az éhséget. Ettől a szinttől kezdve nappal is képes a regenerálódás képességet használni.

Mesterszint: Sikeres képességpróba esetén a zombi sikeresen ellenáll a fény által okozott fejfájásnak. A hatás 24 órán keresztül tart. A fényellenállás 1-gyel növeli az éhséget. Ettől a szinttől kezdve nappal is képes a mutálódás képességet használni.

EMÉSZTÉS

A zombi ezzel a képességgel képes az általa felfalt lény bizonyos tulajdonságait rövid időre asszimilálni. Ilyenkor a zombi szervezetének csak egy bizonyos része alakul át, így a képességet lényegében az alaptulajdonságok ideiglenes növelésére lehet használni. A képesség használata nem növeli az éhséget.

Alapszint: Sikeres képességpróba esetén a zombi képes az elfogyasztott áldozat egyik alaptulajdonságát 1 órán keresztül birtokolni.

Kezdő szint: Sikeres képességpróba esetén a zombi képes az elfogyasztott áldozat egyik alaptulajdonságát 3 órán keresztül birtokolni.

Középszint: Sikeres képességpróba esetén a zombi képes az elfogyasztott áldozat egyik alaptulajdonságát 6 órán keresztül birtokolni.

Középhaladó szint: Sikeres képességpróba esetén a zombi képes az elfogyasztott áldozatnak már két alaptulajdonságát is birtokolni, 6 órán keresztül.

Haladó szint: Sikeres képességpróba esetén a zombi képes az elfogyasztott áldozat két alaptulajdonságát 12 órán keresztül birtokolni.

Mesterszin Sikeres képességpróba esetén a zombi képes az elfogyasztott áldozat három alaptulajdonságát 12 órán keresztül birtokolni.

FÉMEK EMÉSZTÉSE

Ezt a képességet használva a zombi képes a szervezetébe beépíteni a fémeket.

A zombi szervezetében felgyülemlett fémekkel képes megdedzeni a bőrét, így növelheti a test által okozott direkt sebzést vagy ellenállóbbá válik a normál fegyverek sebzése, és később akár a mágia ellen is.

Alapszint: Sikeres képességpróba esetén a zombi beépít a szervezetébe 1 TE vasat. Sikertelen próba esetén sebződik 10-et. Ezen a szinten az ököl sebzését képes módosítani. Legfeljebb 2 TE fémeket képes a szervezetében elraktározni.

Kezdő szint: Sikeres képességpróba esetén a zombi beépít a szervezetébe 1 TE vasat vagy edzett vasat. Sikertelen próba esetén sebződik 10-et. Ezen a szinten már a lábak sebzését is képes módosítani. Legfeljebb 4 TE fémeket képes a szervezetében elraktározni.

Középszint: Sikeres képességpróba esetén a zombi beépít a szervezetébe 1 TE vasat vagy edzett vasat. Sikertelen próba esetén 5-öt sebződik. Ezen a szinten képes a bőrt megdedzeni úgy, hogy vértszerű védelmet jelentsen. Legfeljebb 6 TE fémeket képes a szervezetében elraktározni.

Középhaladó szint: Sikeres képességpróba esetén a zombi beépít a szervezetébe 1 TE vasat vagy edzett vasat. Sikertelen próba esetén 5-öt sebződik. Ettől a szinttől képes nixusi vagy b'rtoli acélt feldolgozni. Ezekből is 1 TE-t képes egyszerre megemészteni, ám sikertelen próba esetén 15-öt sebződik. Legfeljebb 8 TE fémeket képes a szervezetében elraktározni.

Haladó szint: Sikeres képességpróba esetén a zombi beépít a szervezetébe 1 TE lathanort. Sikertelen próba esetén 10-et sebződik. Legfeljebb 10 TE fémeket képes a szervezetében elraktározni.

Mesterszint: Sikeres képességpróba esetén a zombi beépít a szervezetébe 1 TE brutiont. Sikertelen próba esetén 20-at sebződik. Legfeljebb 15 TE fémeket képes a szervezetében elraktározni.

A TEST MÓDOSÍTÁSÁNAK SZABÁLYAI

A test bármilyen módosításakor sikeres képesség próbát kell dobni. A test átalakítása minden TE felhasználása után 1-gyel növeli az éhséget. Az éhség sikertelen próba esetén is nő.

Egy karba vagy egy lábba legfeljebb 2 TE fémeket lehet beépíteni. A fejbe legfeljebb 3 TE brutiont lehet beépíteni.

A test átalakításának sebzés módosító hatásai /TÁBLÁZAT/

Anyag	Tulajdonság (1 TE után)				
	Plusz sebzés	Felfogott sebzés	Fürgesség módosító	Mozgás módosító	SPD
Vas	1	1	-1	0	-1
Edzett vas	2	1	-1	-1	-2
B'rtoli, nixusi Acél	3	2	-1	-2	-3
Lathanor	3	2	0	0	-1
Brution	4	3	-2	-2	-4

Megjegyzés: A brution által létrejövő mágiaellenállás csak azokra a testrészekre hat, ahol legalább két TE brution be van építve. Ez minden testrészre külön értendő. Ha a zombi teste legalább 6 TE brutiont tartalmaz akkor immunissá válik a teljes fagyasztásra és a kővéváltoztatásra. Azonban a beépített brution nem véd a szellemsebzéstől és a megszállástól.



FERTŐZÉS

Ezzel a képességgel a zombi képes mérgeket és fertőző anyagokat elraktározni a szervezetében. Később ezeket a veszélyes anyagokat fel tudja használni harc közben. A betegséget csak akkor lehet a szervezetbe beolvasztani, ha a zombi találkozik egy beteggel. A képesség hatása maradandó, de ideiglenesen bármikor megszüntethető.

Alapszint: Sikeres képességpróba esetén a zombi szervezete asszimilál egy betegséget, melyet érintés útján tud tovább terjeszteni. (Legfeljebb 60 gyógyuláspontot igénylő betegséget képes befogadni.)

Kezdő szint: Ezen a szinten a zombi teste egy másik kórokozót is képes magába fogadni, így már összesen két betegséget terjeszthet. (Legfeljebb 60 gyógyuláspontot igénylő betegséget képes befogadni.)

Középszint: A zombi képessé válik kontakt mérgek befogadására. Ilyenkor el kell fogyasztania a mérget. Sikeres képességpróba esetén a zombi érintése annyi óráig képes mérgezni az adott méreggel, amennyi a dobás értéke. Az elfogyasztott mérge sárga mérgek esetén 5-tel, vörös mérgek esetén 10-zel, barna mérgek esetén 15-tel, fekete mérgek esetén 20-szal csökkenti az életenergiát. Sikertelen próba esetén a felsorolt értékek kétszeresével csökkenti a zombi életenergiáját. (Legfeljebb 120 gyógyuláspontot igénylő betegséget képes befogadni.)

Középhaladó szint: A zombi szervezete még egy betegséget képes magába olvasztani, így már három különböző fertőzést terjeszthet. Ettől a szinttől képes 2 méteres körzetben fertőző aurát létrehozni. Ilyenkor nem szükséges az érintés a fertőzés továbbadásához. A fertőző aura létrehozásának esélye 4/dk10. (Legfeljebb 200 gyógyuláspontot igénylő betegséget képes befogadni.)

Haladó szint: A zombi fertőző aurája már 4 méter sugarú, és a létrehozásának esélye 6/dk10. (Legfeljebb 300 gyógyuláspontot igénylő betegséget képes befogadni.)

Mesterszint: A zombi fertőző aurája 6 méter sugarú, és a létrehozásának esélye 8/dk10. (Bármennyi gyógyuláspontot igénylő betegséget képes befogadni.)

ÉHEZÉS

A zombi ezen képessége passzív, elsajátítása esetén tovább bírja táplálék nélkül, ezáltal később éri el a kiéhezett állapotot.

A karakterlapon az éhezést jelölő mező tovább bővül azokkal a mezőkkel, melyeket a szereplő megalkotásakor még nem lehetett használni.

Alapszint: Az éhezés mező kibővül eggyel.

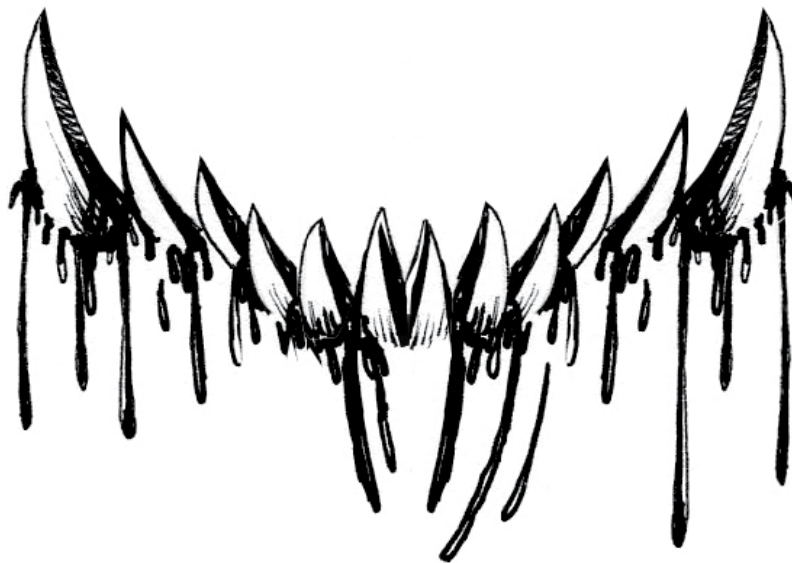
Kezdő szint: Az éhezés mező tovább bővül eggyel.

Középszint: Az éhezés mező még egy rubrikára kiterjed.

Középhaladó szint: Az éhezés mezőhöz további két rubrika adódik.

Haladó szint: Az éhezés mező ismét két rubrikával bővül.

Mesterszint: Az éhezés mező eléri legnagyobb kiterjedését további három rubrika hozzáadásával.



Különbéle maró hatású savakat elfogyasztva a zombi elérheti ezzel a képességgel azt a szintet, hogy a szervezete is savassá váljon, így pusztán az érintése, a köpése, vagy akár a vére komoly sérüléseket okozhat más lényeknek.

Alapszint: A zombi egy liter sav elfogyasztása után, és természetesen sikeres képességpróba dobása esetén 1 órán át savat tud köpni.

Kezdő szint: A zombi egy liter sav elfogyasztása után, és természetesen sikeres képességpróba dobása esetén 3 órán át savat tud köpni.

Középszint: A zombi egy liter sav elfogyasztása után, és természetesen sikeres képességpróba dobása esetén 6 órán át savat tud köpni.

Középhaladó szint: A zombi vére savassá válhat. Ehhez meg kell innia 4 liter bármilyen savat. Ha a képességpróba is sikeres, akkor a zombi vére maradandóan savassá válik.

Haladó szint: A zombi egy liter elfogyasztása után és természetesen sikeres képességpróba dobása esetén 12 órán át savat tud köpni, valamint az érintése is 3 órán át savassá válik. A zombit érő savak sebzése feleződik.

Mesterszint: A zombi egy liter elfogyasztása után és természetesen sikeres képességpróba dobása esetén 24 órán át savat tud köpni, valamint az érintése is 12 órán át savassá válik. A zombi ettől a szinttől immunissá válik a savak sebzésére.

Fontos megjegyzések:

A köpés hatótávolsága 3 méter, a köpéskor sikeres képesség próbát kell dobni. A dobott érték nem adódik hozzá az okozott savsebzéshez. A sav sebzése a sav típusától függ.

Egy sav elfogyasztása fél literenként annyi sebzést okoz a zombinak, amennyi a táblázatban feltüntetett azonnali sebzése.

(A körönként vagy óránként okozott sebzést csak sikertelen próba esetén szenved el a zombi.)

Anyag	Sebzés	Szembe jutva
Kodursav	5	vakságot okoz
Warsulsav	5 + 1/óra	vakságot okoz
Sárcánysav	5 + 1/kör	vakságot okoz
Felnehirsav*	10 + 5/ kör	azonnali halált okoz
Brutionsav*	15 + 10/kör	azonnali halált okoz

*Ezek csak kriptákban előállított savak. A brutionsav az egyetlen, mely károsodást okoz a brutionon, képes fél perc alatt lyukat marni egy ilyen anyagú tárgyba.

Lidércek

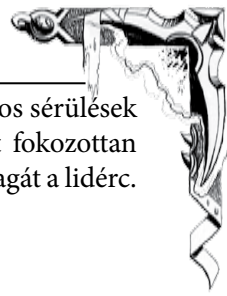
Halvány, sápadt bőrük van, úgy tűnik, mintha csak betegek lennének. Pedig nem. Meghaltak. Új életüket csak a halál -és a vér mágiája bizarr keverékének köszönhetik. Véréket olyan mágikus energia járja át, mely újra működésbe hozza élettelen testüket, megőrizve annak minden jellegzetességét. Ők a halálmágia remekművei. Ők a lidércek.

A halottat lidércként csak a halál utáni 48 órán belül lehet feléleszteni, mivel rendkívül fontos, hogy a test rothadását minél hamarabb megállítsa a halálmágia. Az ilyen módon feltámasztott személyek tudata mindig sértetlen marad, testükön nagyon ritkán jelennek meg maradandó elváltozások. Előfordul néha, hogy a koponya szerkezete és a fogazat kis mértékben átalakul.

A lidércek tulajdonságai

Akárcsak a zombikat, a lidérceket is kísérti a földi élet rabsága. A lidércek vére folyamatosan átalakul vörös energiává (VE) mely a lidércek létezését és képességeik használatát biztosítja. A vért ezért pótolni kell, méghozzá más lényekből kinyerve. Táplálkozási szokásaik nem merülnek ki a vér ivásában. Mindent fogyasztanak, amit életükben is képesek voltak megemészteni. Ha nem esznek vagy nem isznak, ugyanolyan következmények várnak rájuk mint az élőkre, azzal a különbséggel, hogy nem képesek belehalni az éhezésbe és szomjajásba. Nem a táplálkozás az egyetlen életükből megmaradt problémájuk. Ugyanúgy lélegeznek, mint a halandók, ezért megfulladhatnak. A fulladás a test teljes leállítását okozza, ám nem hoz végleges pusztulást a lidérc számára. Ha ismét levegővel teli helyiségbe kerül, a lidérc teste újra működni kezd. Feltéve, hogy nem fogyott el ennyi idő alatt az életet adó vörös energiája.

Mivel a lidércek is testtel rendelkező élőhalottak, ők is megőrzik az élőhalott létben az érzékelési képességeiket. Képesek látni, hallani, tapintani, szagolni és természetesen beszélni is. Ennek köszönhető, hogy az érzékeléssel kapcsolatos adottságokat a halál után is tudják használni.



Egy lidérc fizikálisan sokkal sebezhetőbb lény, mint egy zombi. Regenerálódásuk csak a kevésbé súlyos sérülések kezelésére elegendő. A mérgek és mérges gázok hatásaira és a betegségekre immunisak, a fényre viszont fokozottan érzékenyek. A direkt fény* lebénítja 15 másodpercre (3 kör), míg a természetes (szórt) fénytől betegnek érzi magát a lidérc. Nappal nem használhatják a regenerálódás és az újjáéledés képességeket.

Fontos tudnivalók a lidércekről

Ha a lidérc életenergiája nullára csökken, akkor sem hal meg, csak magatehetetlenné válik. A lidérc teste ilyenkor a „regenerálódás” képességtől függetlenül, minden eltelt 12 óra alatt 5 EE-t magától gyógyul. Ha a lidérc rendelkezik az „újjáéledés” képességgel, akkor ebben az állapotban is használhatja, ha van rá elegendő vörös energiája. Ha nincs elegendő vörös energiája a lidércnek, automatikusan elindul a fentebb leírt öngyógyító folyamat. A magatehetetlen lidércet legbiztosabban és legegyszerűbben úgy lehet megsemmisíteni, ha elégetik.

Vörös energia (VE)

A vérmágia segítségével a lidércek vére átalakult, így képessé vált egy egyedülálló energiafajta létrehozására. Ez a vér energiája: a vörös energia. A lidérc képességek, a test mozgatása és életben tartása ebből az energiából táplálkozik, így ezt folyamatosan újra kell tölteni, amit csak más lények vérének elfogyasztásával lehet elérni. Ha a lidérc vörös energiái elfogynek, a lidérc magatehetetlenné válik és összeesik, az egész teste lebénul. Ebben a helyzetben mágiát csak akkor használhat, ha már nem kellene hozzá mozdulatok és szavak. Ilyenkor csak a vérpezsdítés nevű varázslat használatával, és azonnali friss táplálékkal lehet a lidércen segíteni. Ha ezt nem kapja meg 24 órán belül, akkor a lidérc kómába kerül, a test rothadása tovább folytatódik, és zombivá alakul. A lény személyisége megmarad, ám innentől kezdve a szereplő zombiként létezik tovább. A lidérc elveszíti a csak a lidércekre jellemző képességeit. A közös képességek, mint a regenerálódás, fény, illúzió -és jég ellenállás, megmaradnak. Az átalakulás folyamata a kómába eséstől számítva 3 nap alatt történik meg. Ha a test ezalatt elpusztul, a személyiség elvész.

A lidércek alapból 20 vörös energiával rendelkeznek. Egy deciliter vér elfogyasztása 2-vel növeli a vörös energiát.

A mozgás VE igénye

Általános mozgás: 1 VE/1 óra

Alvás: 1 VE /3 óra

Sztázis*: 1 VE/12 óra

Különleges mozgások, melyek hozzáadódnak az általános mozgás VE-igényéhez:

Erőltetett menet: 1 VE /1 óra

Futás: 2 VE/1 óra

Egy óránál kevesebb futás, erőltetett menet vagy repülés még az általános mozgás kategóriájába esik.

Képességek

Az alábbi képességek kivételével az összes képességet megtanulhatják:

Rapath és gorton harcművészet,
Fényismeret

Az alábbi képességek képesség próbáira -2-es módosítót kapnak:

Szelidítés
Udvarlás
Csábítás



*Direkt fény a tükrözött és a fókuszált fény, a fényrobbanás és fényvillanás.

Lidérc képességek

VÉRSZÍVÁS

Egy lidércnek a vérszívás az egyik legalapvetőbb képességei közé tartozik, ha csak nem akarja állandóan összegyűjteni az áldozataiból kiömlő vért. A vérszívás képesség használatával az élő áldozatokat megharapva a lidérc friss vérhez juthat.

Alapszint: A lidérc a harapásával dk6+4 sebzést okoz. 2 kör alatt 1 VE-t képes kinyerni az áldozatból.

Kezdő szint: A lidérc a harapásával dk6+5 sebzést okoz. 1 kör alatt 1 VE-t képes kinyerni az áldozatból.

Középszint: A lidérc a harapásával dk10+6 sebzést okoz. 1 kör alatt 2 VE-t képes kinyerni az áldozatból.

Középhaladó szint: A lidérc a harapásával dk10+8. 1 kör alatt 2 VE-t képes kinyerni az áldozatból. Képes arra, hogy az áldozat ne érezzen fájdalmat a harapáskor, és így esetleg észre se vegye a vérszívást. Ilyenkor 1 VE-t kap egy kör alatt.

Haladó szint: A lidérc a harapásával dk10+10 vagy 0 sebzést okoz. 1 kör alatt 3 VE-t képes kinyerni az áldozatból. Képes arra, hogy az áldozat ne érezzen fájdalmat a harapáskor, és így esetleg észre se vegye a vérszívást. Ilyenkor 1 VE-t kap egy kör alatt.

Mesterszint: A lidérc a harapásával 20 vagy 0 sebzést okoz. 1 kör alatt 5 VE-t képes kinyerni az áldozatból. Képes arra, hogy az áldozat ne érezzen fájdalmat a harapáskor, és így esetleg észre se vegye a vérszívást. Ilyenkor 2 VE-t kap egy kör alatt.

ILLÚZIÓ ELLENÁLLÁS

Ezt a képességet használva a lidérc képes ellenállni bizonyos szintű illúzió varázslatok azonnali vagy tartós hatásának. Ha egy illúzió ellen elvéteti a szereplő a próbát, akkor az ellen már nem dobhat újra. A felhasznált vörös energia sikertelen próba esetén is elvész.

Alapszint: Sikeres képességpróba esetén a lidérc 2 órán keresztül sikeresen ellenáll az alsó vagy világi szférába tartozó illúzió varázslatoknak. Az illúzió ellenállás 10 VE -t igényel.

Kezdő szint: Sikeres képességpróba esetén a lidérc 4 órán keresztül sikeresen ellenáll az alsó vagy világi szférába tartozó illúzió varázslatoknak. Az illúzió ellenállás 8 VE -t igényel.

Középszint: Sikeres képességpróba esetén a lidérc 6 órán keresztül sikeresen ellenáll már a középső vagy hang szférába tartozó illúzió varázslatoknak is. Az illúzió ellenállás 7 VE -t igényel.

Középhaladó szint: Sikeres képességpróba esetén a lidérc 8 órán keresztül sikeresen ellenáll már a középső vagy hang szférába tartozó illúzió varázslatoknak is. Az illúzió ellenállás 5 VE -t igényel.

Haladó szint: Sikeres képességpróba esetén a lidérc 12 órán keresztül sikeresen ellenáll már a felső -vagy fényszférába tartozó illúzió varázslatoknak is. Az illúzió ellenállás 4 VE -t igényel.

Mesterszint: Sikeres képességpróba esetén a lidérc 24 órán keresztül sikeresen ellenáll már a felső -vagy fényszférába tartozó illúzió varázslatoknak is. Az illúzió ellenállás 3 VE -t igényel.

JÉGELLENÁLLÁS

Ezt a képességet használva a lidérc képes a jégsebzés felét vagy egészét elnyelni a sötétenergiája feláldozásával. A felhasznált vörös energia sikertelen próba esetén is elvész.

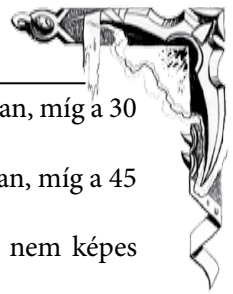
Alapszint: Sikeres képességpróba esetén, 2 órán keresztül, a lidércet ért jégsebzés feleződik. A jégellenállás 8 VE-t igényel.

Kezdő szint: Sikeres képességpróba esetén, 3 órán keresztül, a lidércet ért jégsebzés feleződik. A jégellenállás 6 igényel.

Középszint: Sikeres képességpróba esetén, 4 órán keresztül, a lidércet ért jégsebzés feleződik. A jégellenállás 4 VE-t igényel.

Középhaladó szint: Sikeres képességpróba esetén, 4 órán keresztül, a lidércet érő, 25-nél kevesebb jégsebzés hatástalan, míg a 25 vagy annál nagyobb jégsebzés feleződik. A jégellenállás 4 VE-t igényel.

*A lidérc képes magát egy nyugalmi állapotba helyezni, melyben teljesen lecsökkenti a test vörös energia felhasználását. Ezt az állapotot háromórás alvás után éri el, és ha sikeresen elérte, akkor legalább 12 órára, legfeljebb pedig 30 napra sztázisba kerül. Sztázisban a lidérc teste nem reagál semmilyen külső hatásra, olyan, akár egy halott. A sztázis időtartamát a lidérc határozza meg az elalvás éber fázisában.



Haladó szint: Sikeres képességpróba esetén, 6 órán keresztül, a lidércet érő, 30-nál kevesebb jégsebzés hatástalan, míg a 30 vagy annál nagyobb jégsebzés feleződik. A jégellenállás 4 VE-t igényel.

Mesterszint: Sikeres képességpróba esetén, 8 órán keresztül, a lidércet érő, 45-nél kevesebb jégsebzés hatástalan, míg a 45 vagy annál nagyobb jégsebzés feleződik. A jégellenállás 4 VE-t igényel.

Megjegyzés: A fagyasztás ellen a képesség teljes védelmet nyújt minden szinten, ám a teljes fagyasztástól nem képes megvédeni a lidércet.

FÖLDELLENÁLLÁS

Ezt a képességet használva a lidérc képes a földsebzés felét vagy egészét elnyelni a sötéte energiája feláldozásával. A felhasznált vörös energia sikertelen próba esetén is elvész.

Alapszint: Sikeres képességpróba esetén, 2 órán keresztül, a lidércet ért földsebzés feleződik. A földellenállás 8 VE-t igényel.

Kezdő szint: Sikeres képességpróba esetén, 3 órán keresztül, a lidércet ért földsebzés feleződik. A földellenállás 6 VE-t igényel.

Középszint: Sikeres képességpróba esetén, 4 órán keresztül, a lidércet ért földsebzés feleződik. A földellenállás 4 VE-t igényel.

Középhaladó szint: Sikeres képességpróba esetén, 4 órán keresztül, a lidércet érő, 25-nél kevesebb földsebzés hatástalan, míg a 25 vagy annál nagyobb földsebzés feleződik. A földellenállás 4 VE-t igényel.

Haladó szint: Sikeres képességpróba esetén, 6 órán keresztül, a lidércet érő, 30-nál kevesebb földsebzés hatástalan, míg a 30 vagy annál nagyobb földsebzés feleződik. A földellenállás 4 VE-t igényel.

Mesterszint: Sikeres képességpróba esetén, 8 órán keresztül, a lidércet érő, 45-nél kevesebb földsebzés hatástalan, míg a 45 vagy annál nagyobb földsebzés feleződik. A földellenállás 4 VE-t igényel.

Megjegyzés: A kövéváltoztatás ellen ez a képesség nem nyújt védelmet.

FÉNYELLENÁLLÁS

A lidérc ezen képesség segítségével ellenállóbbá tud válni a fény által okozott negatív hatásokkal szemben. A felhasznált vörös energia sikertelen próba esetén is elvész.

Alapszint: Sikeres képességpróba esetén a lidérc sikeresen ellenáll a fény miatt létrejövő betegség hatásainak. A hatás 2 órán keresztül tart. A fényellenállás 10 VE-t igényel.

Kezdő szint: Sikeres képességpróba esetén a lidérc sikeresen ellenáll a fény miatt létrejövő betegség hatásainak. A hatás 4 órán keresztül tart. A fényellenállás 10 VE-t igényel.

Középszint: Sikeres képességpróba esetén a lidérc sikeresen ellenáll a fény miatt létrejövő betegség hatásainak. A hatás 8 órán keresztül tart. A fényellenállás 10 VE-t igényel.

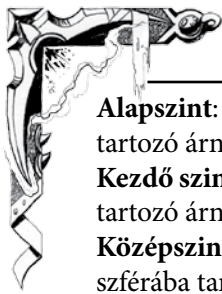
Középhaladó szint: Sikeres képességpróba esetén a lidérc sikeresen ellenáll a fény miatt létrejövő betegség hatásainak. A hatás 12 órán keresztül tart. A fényellenállás 10 VE-t igényel. Ettől a szinttől 5 VE felhasználásával védekezhet a direkt fény bénító hatása ellen is. A próbát ilyenkor -2-es módosítóval kell dobni.

Haladó szint: Sikeres képességpróba esetén a lidérc sikeresen ellenáll a fény miatt létrejövő betegség hatásainak. A hatás 12 órán keresztül tart. A fényellenállás 5 VE-t igényel. Ettől a szinttől kezdve nappal is képes a regenerálódás képességet használni.

Mesterszint: Sikeres képességpróba esetén a lidérc sikeresen ellenáll a fény miatt létrejövő betegség hatásainak. A hatás 24 órán keresztül tart. A fényellenállás 5 VE-t igényel. Ettől a szinttől kezdve nappal is képes az újjáéledés képességet használni.

ÁRNYÉKPAJZS

A lidérc ezen képesség segítségével egy szellemi energiákból létrejövő hálót hoz létre maga körül, melynek köszönhetően ellenállóvá válik az árnyék -és a halálmágia negatív hatásaival szemben. A felhasznált vörös energia sikertelen próba esetén is elvész. Az árnyékpajzs nem jelenik meg a szereplő körül fizikálisan, így nem látható.



Alapszint: Sikeres képességpróba esetén a lidérc 1 órán keresztül sikeresen ellenáll az alsó, világi vagy a túlvilági szférába tartozó árnyék, és a halálmágia varázslatainak. Az árnyékpajzs 10 VE -t igényel.

Kezdő szint: Sikeres képességpróba esetén a lidérc 2 órán keresztül sikeresen ellenáll az alsó, világi vagy a túlvilági szférába tartozó árnyék, és a halálmágia varázslatainak. Az árnyékpajzs 8 VE -t igényel.

Középszint: Sikeres képességpróba esetén a lidérc 3 órán keresztül sikeresen ellenállhat már a középső, hang vagy a suttogás szférába tartozó árnyék, és a halálmágia varázslatainak is. Az árnyékpajzs 8 VE -t igényel.

Középhaladó szint: Sikeres képességpróba esetén a lidérc 4 órán keresztül sikeresen ellenáll a középső, hang vagy a suttogás szférába tartozó árnyék, és a halálmágia varázslatainak is. Az árnyékpajzs 6 VE -t igényel.

Haladó szint: Sikeres képességpróba esetén a lidérc 6 órán keresztül sikeresen ellenáll a felső, fény -és a sötétszférába tartozó árnyék, és a halálmágia varázslatainak is. Az árnyékpajzs 6 VE -t igényel. Ha az árnyékpajzs aktív, sikeres képességpróba dobása esetén kivédheti egy sötétpap varázslatát. A képességpróbát a varázslat elleni védődobás helyett lehet dobni. A képesség ilyen jellegű alkalmazása 2 VE-t igényel.

Mesterszint: Sikeres képességpróba esetén a lidérc 8 órán keresztül sikeresen ellenáll a felső, fény -és a sötétszférába tartozó árnyék, és a halálmágia varázslatainak is. Az árnyékpajzs 4 VE -t igényel. Ha az árnyékpajzs aktív, sikeres képességpróba dobása esetén kivédheti egy sötétpap varázslatát. A képességpróbát a varázslat elleni védődobás helyett lehet dobni. A képesség ilyen jellegű alkalmazása 1 VE-t igényel.

Megjegyzés: Amikor az árnyékpajzs aktív, a lidércet érő szellemsebzések feleződnek, a szellemek energiaelszívó hatása sem érvényesülhet.

Az árnyékpajzsot minden lidérc csak magának hozhatja létre.

REGENERÁLÓDÁS

Ezzel a képességgel a lidérc képes felgyorsítani a sejtek osztódását és újratermelődését, így hatékonyan tudja gyógyítani a teste sérüléseit. A szervezete képessé válik arra is, hogy egyes részeit újraalkossa. A test öngyógyító képessége azonnal működésbe lép, amint a lidércet sebesülés éri. Ez a folyamat nagyon sok vörösenérgiát igényel, ám magasabb szinten a lidércek megtanulhatják uralni a regenerálódási folyamatot.

Alapszint: A lidérc egy kör (5 másodperc) alatt 1 ÉE-t képes gyógyulni. 1 ÉE regenerálása 1 VE-t igényel.

Kezdő szint: A lidérc egy kör (5 másodperc) alatt 2 ÉE-t képes gyógyulni. 2 ÉE regenerálása 1 VE-t igényel.

Középszint: A lidérc egy kör (5 másodperc) alatt 3 ÉE-t képes gyógyulni. 3 ÉE regenerálása 1 VE-t igényel.

Középhaladó szint: A lidérc egy kör (5 másodperc) alatt 5 ÉE-t képes gyógyulni. 5 ÉE regenerálása 1 VE-t igényel. Sikeres képességpróba esetén képes szüneteltetni a regenerálódást legfeljebb 10 percig.

Haladó szint: A lidérc egy kör (5 másodperc) alatt 10 ÉE-t képes gyógyulni. 10 ÉE regenerálása 1 VE-t igényel.

Sikeres képességpróba esetén képes szüneteltetni a regenerálódást legfeljebb 15 percig.

Mesterszint: A lidérc egy kör (5 másodperc) alatt 15 ÉE-t képes gyógyulni. 15 ÉE regenerálása 1 VE-t igényel.

Sikeres képességpróba esetén képes szüneteltetni a regenerálódást legfeljebb 30 percig.

Megjegyzés: Ha egy körben kevesebbet regenerálódik a lidérc, mint amennyi a legmagasabb érték, akkor is rá kell költeni 1 VE-t. Tehát ha gyógyulhat 10 ÉE-t egy körben de csak 5 ÉE-t gyógyul azonnal a szervezet, akkor is rá kell költeni az 1 VE-t.

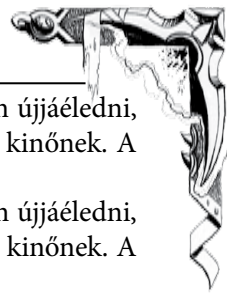
ÚJJÁÉLEDEÉS

A lidérc ezen képessége a regenerálódás folyamatának továbbfejlesztése, a vér -és halálmágia ötvözésével. Lényegében a lidérc képes magát újra meg újra feltámasztani ezzel a képességgel, még akkor is, ha életenergiája teljesen elfogyott. A felhasznált vörös energia sikertelen próba esetén nemvész el. Természetesen a képesség használata alatt a lidérc teljesen kiszolgáltatott állapotban van.

Alapszint: Ha a képességpróba sikeres, akkor a lidérc képes 0 ÉE-ről 5 perc leforgása után újjáéledni, teljes testi épségben. Ilyenkor az ÉE szintje eléri a legmagasabb ÉE szintjét. A képesség használata 20 VE-t igényel.

Kezdő szint: Ha a képességpróba sikeres, akkor a lidérc képes 0 ÉE-ről 2 perc leforgása után újjáéledni, teljes testi épségben. Ilyenkor az ÉE szintje eléri a legmagasabb ÉE szintjét. A képesség használata 17 VE-t igényel.

Középszint: Ha a képességpróba sikeres, akkor a lidérc képes 0 ÉE-ről 1 perc leforgása után újjáéledni, teljes testi épségben. Ilyenkor az ÉE szintje eléri a legmagasabb ÉE szintjét, és az elvesztett végtagok is újra kinőnek. A képesség használata 15 VE-t igényel.



Középhaladó szint: Ha a képességpróba sikeres, akkor a lidérc képes 0 ÉE-ről fél perc (6 kör) leforgása után újjáéledni, teljes testi épségben. Ilyenkor az ÉE szintje eléri a legmagasabb ÉE szintjét, és az elvesztett végtagok is újra kinőnek. A képesség használata 13 VE-t igényel.

Haladó szint: Ha a képességpróba sikeres, akkor a lidérc képes 0 ÉE-ről 20 másodperc (4 kör) leforgása után újjáéledni, teljes testi épségben. Ilyenkor az ÉE szintje eléri a legmagasabb ÉE szintjét, és az elvesztett testrészek is újra kinőnek. A képesség használata 10 VE-t igényel.

Mesterszint: Ha a képességpróba sikeres, akkor a lidérc képes 0 ÉE-ről 10 másodperc (2 kör) leforgása után újjáéledni, teljes testi épségben. Ilyenkor az ÉE szintje eléri a legmagasabb ÉE szintjét, és az elvesztett testrészek is újra kinőnek. A képesség használata 10 VE-t igényel.

LIDÉRC HARCMODOR

Annak ellenére, hogy a lidércek nem képesek olyan mértékben alakítani a testüket mint a zombik, sikerült elsajátítaniuk a kéz karmokká való átalakítását. Közelharc esetén gyakorlottan használva ezeket a karmokat elkaphatják az ellenfelüket, hogy vért szívjanak belőle, de akár halálos csapást is mérhetnek rá. Szintén ezt a képességet használják a lidércek arra, hogy elkapják áldozataikat a csatában azért, hogy kiszívassák a vérüket. A képesség fegyveres képességnek minősül.

Kezdő szinttől kiegészül a képesség a karmok gyakorlott használatával, mely az „egy fegyver gyakorlott használata” képesség megfelelője. A kezdő szint alapszintű gyakorlott használatnak minősül, ezért lesz a karmok fegyvergyorsasága 2. Minden további szinten egy szinttel nő a gyakorlott használat is. Mesterszinten tehát a haladó szintű gyakorlott fegyverhasználat összes pozitív hatását és trükkjét használhatja a szereplő.

Mivel a karmok anyagára hat a mágia, azok felruházhatóak mágikus sebzéssel.

Alapszint: Ha a képességpróba sikeres, akkor a lidérc kezei átalakulnak csontos anyagú karmokká.

A karom tulajdonságai: TP: 5 VP: 2 FGY:1 FE:1

Kezdő szint: Ha a képességpróba sikeres, akkor a lidérc kezei átalakulnak csontos anyagú karmokká.

A karom tulajdonságai: TP: 6 VP: 3 FGY:2 FE:1

Ha kell, kifejezetten a mászást elősegítő karmokká is képes átváltoztatni a kezeit. Ilyenkor a mászás képesség sikerpróbáit +3-as módosítóval kell megdobni.

Középszint: Ettől a szinttől képes a szereplő a lidérc harcmodort az áldozatok elkapására használni. A cselekedet egy kört vesz igénybe, a célpont csak SVD-vel védekezhet a lidérc mozdulatai ellen. Ha a próba sikeres volt, és az áldozat is elvettette a védést, akkor a következő körben a lidérc azonnal elkezd a vérszívás képesség használatát. A képesség használatának nem előfeltétele a kéz karmokká alakítása.

Középhaladó szint: A karom tulajdonságai ezen a szinten: TP: 8 VP: 4 FGY:2 FE:1

Haladó szint: A karom tulajdonságai ezen a szinten: TP: 10 VP: 7 FGY:2 FE:2

Mesterszint: A karom tulajdonságai ezen a szinten: TP: 12 VP: 10 FGY:2 FE:2

A karmok megidézése 2 VE-t igényel.

LIDÉRC HATALOM

E képesség csak élőkre hat. Segítségével képes az élők agyfunkcióit befolyásolni, és így a halandókban különböző hatásokat elérni. A képesség hatótávolsága legfeljebb 5 méter.

A felhasznált vörös energia sikertelen próba esetén is elvész.

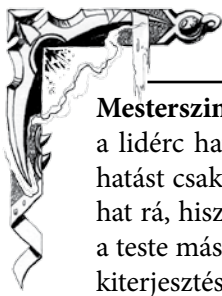
Alapszint: Sikeres képességpróba esetén a célpont lény annyi körre kábul el, amennyi a lidérc szellemi erejének és az áldozat erőnlétének különbsége. Használata 5 VE-t igényel.

Kezdő szint: Sikeres képességpróba esetén a célpont lény bódult állapotba kerül, míg a lidérc a vérszívás képességet alkalmazza rajta. Használata 3 VE-t igényel. A hatás ellen csak sikeres erőnlét próbával lehet védekezni.

Középszint: Sikeres képességpróba esetén az áldozat elalszik. A hatás ellen csak sikeres erőnlét próbával lehet védekezni. Az alvás állapota nem mágikus eredetű, így ugyanúgy felébreszthető erős külső ráhatással. Használata 10 VE-t igényel.

Középhaladó szint: Sikeres képességpróba esetén az áldozat cselekedetei felett átveszi az irányítást a lidérc 3 körre (15 másodpercre). Használata 15 VE-t igényel. A hatás ellen csak sikeres erőnlét próbával lehet védekezni.

Haladó szint: Sikeres képességpróba esetén az áldozat cselekedetei felett átveszi az irányítást a lidérc 6 körre (30 másodpercre). Használata 15 VE-t igényel. A hatás ellen csak sikeres erőnlét próbával lehet védekezni.



Mesterszint: Sikeres képességpróba esetén a megharapott áldozat, akitől a lidérc vért szívott, a vérszívás után élete végéig a lidérc hatalma alá kerül. Használata 20 VE-t igényel. A hatás ellen csak sikeres erőnlét próbával lehet védekezni. A hatást csak a „Gyógyító csók” és a „feloldozás” elnevezésű papi varázslatokkal lehet meggyógyítani. Az üresség jele nem hat rá, hiszen nem mágiáról, hanem fizikális elváltozásról van szó. A lidérc szolgáljaként az áldozat tudata ép marad, ám a teste másként cselekszik, mint ahogy a tudat irányítaná. Egyszerre összesen tíz szolgát lehet irányítani ezt csak a „Tudat kiterjesztése” nevű varázslat használatával lehet tovább növelni.

LIDÉRC LÁTÁS

Mivel a lidérc a halálmágia legfejlettebb teremtményei, különleges érzékeik vannak, melyekkel nem csak a sötétben képesek látni, de a többi élőhalott érzékelésére is képesek lehetnek. A képesség használata 2 VE-t igényel 12 óránként. A képesség nem igényel képesség próbadozást.

Alapszint: Felismeri az élőhalott lényt annak álcája, vagy kilétét leplező illúziómágiája ellenére is 5 méterről.

Kezdő szint: Felismeri az élőhalott lényt annak álcája, vagy kilétét leplező illúziómágiája ellenére is 10 méterről.

Középszint: Érzékeli az élőhalott lényeket (a láthatatlanokat is) 50 méteres körzetben.

Középhaladó szint: Érzékeli az élőhalott lényeket (a láthatatlanokat is) 250 méteres körzetben.

Képes megállapítani róluk hogy milyen fajúak, és mennyire fejlettek.

Haladó szint: Érzékeli az élőhalott lényeket (a láthatatlanokat is) 1000 méteres körzetben.

Képes megállapítani róluk, hogy milyen fajúak és mennyire fejlettek.

Mesterszint: Érzékeli az élőhalott lényeket (a láthatatlanokat, szolgálakat, kísértett lényeket is) 5000 méteres körzetben.

Képes megállapítani róluk, hogy milyen fajúak és mennyire fejlettek.

VÖRÖS ENERGIA HALMOZÁSA

A vörös energiát a lidérc testében kialakult mirigyek hozzák létre, melyek a vértartalékokat is raktározzák. Ezek a raktárak ezzel a passzív képességgel fejleszthetők. Minél magasabb szinten ismeri a képességet a lidérc, annál több vörös energia áll a rendelkezésére.

Alapszint: A vörös energia öttel nő, tehát 25 VE-vel rendelkezik a lidérc.

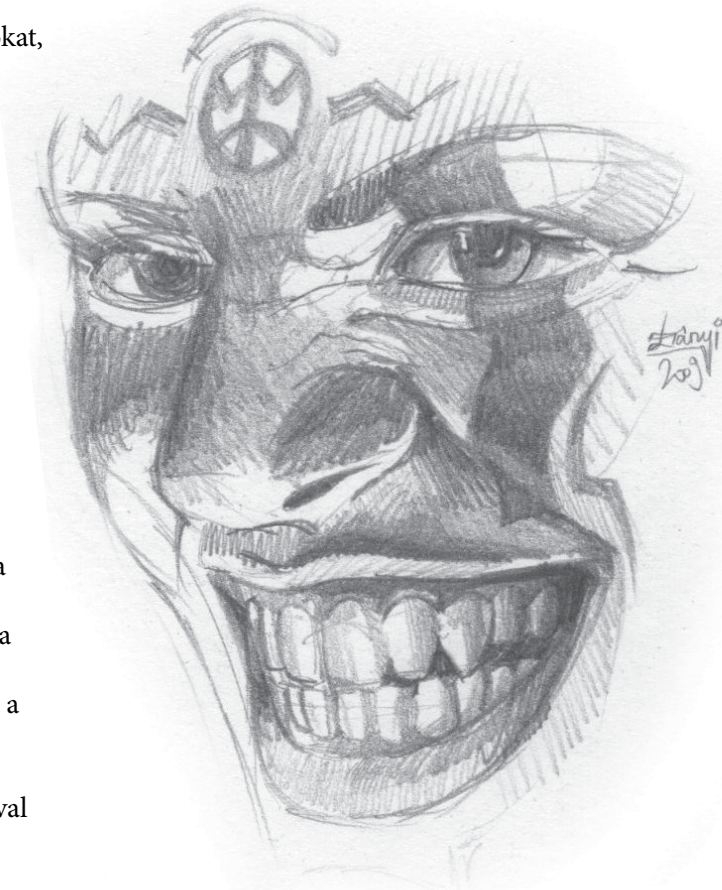
Kezdő szint: A lidérc 30 vörös energiát használhat fel, ha eléri ezt a szintet.

Középszint: Ezen a szinten már 35 vörös energiája van a lidércnek.

Középhaladó szint: A vörös energia ezen a szinten eléri a 40-et.

Haladó szint: 50-re nő a lidérc vörös energia szintje.

Mesterszint: A mesterszint elérése után 65 vörös energiával rendelkezik a lidérc.





Morlon harcművészet

Ezzel a képességgel a karakter az élők harcművészeti technikáihoz hasonló küzdelmi technikákat sajátíthat el, melyek fegyver nélküli harcmodor esetén sokat segíthetnek. Ez a harcművészet Morlon nevéhez fűződik, aki egy lidérc árnyékjáró volt még a farenorumi időkben. A technikák a halál után felszabadult energiákat használják fel a gyors mozgás létrehozásához. A *morlon harcművészet* sikerpróbája nem *támadódobásnak* minősül, így a 20-as dobása sem kritikus ütésnek, hanem hibának számít. Mivel fegyverek nélküli harcról van szó, az FVD-nek megfelelő érték szintenként változik:

Alapszinten: 5	Kezdő szinten: 7
Középszinten: 8	Középhaladó szinten: 10
Haladó szinten: 13	Mesterszinten: 16

A harcművészet különböző nehézségű technikákból áll; minden szinten egyre nehezebb és hatékonyabb technikákat lehet megtanulni. A megtanult technikákat egy külön lapon, a *harcművészetlapon* lehet vezetni. A technikákat szabadon lehet összeválogatni. Minden technikához tartozik egy nehézségi szint, amely megmutatja, hogy mekkora az esély az adott mozdulat helyes használatára.

A harcművészetek *fegyverelérése* 1, ami középszinttől a fejlettebb mozgástechnikák miatt 2-re nő.

Az alapszint technikái

Az 1-es nehézségű technikák használatának sikere 12/dk20,

a 2-es nehézségű technikák használatának sikere 10/dk20.

Név	Nehézség	Akciópont	Sebzés/ hatás
Pók ütés	1	1	2 sebzés (+1 sebzést ad a következő ütéseknek)
Skorpió ütés	1	2	6 sebzés (+1 FE a következő körben)
Határozott rúgás	1	1	3 sebzés (+1 sikerpróba a harcművészeti technikák próbáihoz a következő körben)
Erős rúgás	1	2	dk10+1 sebzés
Kegyetlen csapás	1	3	10-es sebzés (A technika ütésnek számít)
Lerántás	2	2	Lerántja az ellenfelet a földre
Elterelő mozdulat	2	1	Az ellenfél SVD-je 1-el csökken a harcművész támadása ellen az adott körben.
Előszörő mozdulat	2	3	dk10 sebzés, -5 SVD az adott körben, a célpont lény a földre kerül
Előre törő mozdulat	2	2	dk10+2 sebzés (+1 sebzést ad a következő ütéseknek)
Óvatos mozdulat	2	2	+2 SVD az adott körben

A kezdő szint technikái

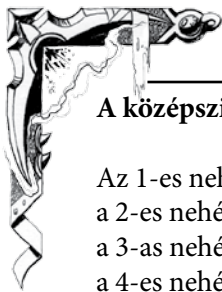
Az 1-es nehézségű technikák sikere 14/dk20.

A 2-es nehézségű technikák sikere 12/dk20.

A 3-as nehézségű technikák használatának sikere 10/dk20.

Név	Nehézség	Akciópont	Sebzés/ hatás
Magas ütés	3	2	5 sebzés 5/dk10 az esély arra, hogy a célpont elveszíti az eszméletét.
Magas rúgás	3	2	10 sebzés, 5/dk10 az esély arra, hogy a célpont elveszíti az eszméletét.
Férfköző mozdulat	3	1	Az ellenfél az adott körben nem használhatja a kötetlen küzdelem képességet és annak pozitív hatásai sem érvényesülnek.
Feltörő mozdulat	3	2	Egy következő ütés sebzését 7-tel növeli.
Védekező mozdulat	3	2	FVD: +6, SVD: +2 a következő körre (lezáró mozdulat)





A középszint technikái

Az 1-es nehézségű technikák használatának sikere 16/dk20,
 a 2-es nehézségű technikák használatának sikere 14/dk20,
 a 3-as nehézségű technikák használatának sikere 12/dk20,
 a 4-es nehézségű technikák használatának sikere 10/dk20.

Név	Nehézség	Akciópont	Sebzés/ hatás
Robosztus ütés	4	3	Egy célpontnak dk20+5 sebzést okoz.
Mornoc rúgás	4	2	Egy célpontnak dk6+10 sebzést okoz
Lendítő mozdulat	4	1	A következő rúgás technikának +5 sebzést ad.
Guruló mozdulat	4	1	Az adott körben nem számít a támadott lény fegyver elérése.
Számító mozdulat	4	1	Lövedék ellen dobott SVD esetén nem számít a lövedékeknel megszokott -3-as módosító az adott körben.

Ettől a szinttől képes arra a szereplő, hogy két egymás utáni körben támadási sorozatokat kössön össze, ha sikeres SVD-t dob közben. Az SVD megdobása nem feltétele a sorozatok összekötésének, ám a sikeres védekezés igen, tehát két sorozat akkor is összeköthető, ha nem érte támadás a szereplőt. Ha sikeres támadással megszakították a két körön átívelő támadási sorozatot, akkor az egészet előlről kell kezdeni. Az összekötött sorozat olyan mintha egy körön belül történt volna, így az előző körben kapott sebzésbónuszok tovább élnek. (például, ha a pökütés sorozat volt az első körben, akkor a következő körre +3-mas sebzést bónuszt kapunk az ütésekre)

A középhaladó szint technikái

Az 1-es nehézségű technikák használatának sikere 17/dk20,
 a 2-es nehézségű technikák használatának sikere 16/dk20 ,
 a 3-as nehézségű technikák használatának sikere 14/dk20,
 a 4-es nehézségű technikák használatának sikere 12/dk20,
 az 5-ös nehézségű technikák használatának sikere 10/dk20.

Név	Nehézség	Akciópont	Sebzés/ hatás
Fullánk csapás	4	3	A célpont elveszíti eszméletét és 10 sebzést szenved el. (A technika ütésnek számít)
Lábak elsöprése	4	2	A harcművész körül álló ellenségek elesnek. (A technika rúgásnak számít)
Kígyó csapás	4	2	5 sebzés (+5 sebzést ad minden kígyó csapásnak) (A technika ütésnek számít)
Pöröly rúgás	5	3	15 sebzést okoz és lefegyverzi az ellenfelet.
Akasztó csapás	5	3	A célpont 5-öt sebződik, 5/dk10 az esély a fulladásra. (A technika ütésnek számít)
Holló csapás	5	3	3 célpontnak külön-külön 5 sebzést okoz, és 6/dk10 az esély arra hogy a csapás vakságot is okoz.
Révülő mozdulat	5	1	A révülés +2-t ad a technikák által előidézett véletlen események esélyéhez. (vakítás, eszmélet vesztes fullasztás stb.)
Kihámozás	5	3	A harcművész egy támadás sorozat alatt letépi az ellenfele vértjének egy darabját.
Merengés	5	3	A harcművész +4 MVÉ-t kap a következő három körre.
Lefejelés	5	2	A célpont 15-öt sebződik, 4/dk10 az esély arra, hogy az áldozat elveszíti az eszméletét.



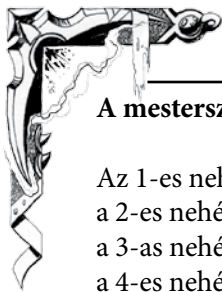


A haladó szint technikái

Az 1-es nehézségű technikák használatának sikere 18/dk20,
 a 2-es nehézségű technikák használatának sikere 17/dk20,
 a 3-as nehézségű technikák használatának sikere 16/dk20,
 a 4-es nehézségű technikák használatának sikere 14/dk20,
 az 5-ös nehézségű technikák használatának sikere 12/dk20,
 a 6-os nehézségű technikák használatának sikere 10/dk20.

Név	Nehézség	Akciópont	Sebzés/ hatás
Sötétség érzék	6	Érzék	A harcművész 24 órán át lát a sötétben.
Rajtaütés érzék	6	Érzék	A harcművész 24 órán át megérzi a rajtaütést, így a váratlan támadások ellen is védekezhet.
Lélek érzék	6	Érzék	A harcművész 24 órán át képes megérezni a szellemek jelenlétét. (Tehát „látja” a szellemeket, de ezt nem a szemével teszi, így semmilyen láthatatlanság nem védi a szellemeket, még a farenorumi szimbólum sem)
Felnehir érzék	6	Érzék	A harcművész 24 órán át képes megérezni látótávolságon belül az élőhalottak jelenlétét, így az illúziók, és a farenorumi szimbólum mágia hatásai sem tévesztik meg.
Gyengepont érzék	6	Érzék	A harcművész 24 órán át képes úgy támadni, hogy támadásai 2/dk10 eséllyel kritikus ütések legyenek, annak minden előnyével együtt.
Lassító érzék	6	Érzék	A támadók mozgása a harcművész számára úgy tűnik, mintha lelassulna, így jobban tud védekezni: +4 FVD, +2 SVD 24 órán át.
Önuralom	6	Meditáció	A meditáció hatására 24 órán keresztül, minden képesség használata feleannyi VE-t igényel és feleannyira növeli az éhséget.
Emlék meditáció	6	Meditáció	Képes az elfogyasztott áldozat emlékei között kutatni a harcművész, és így egy képességét egy napig használni.
Morlon sorozat	6	Passzív	Minden sikeres sorozat +2-ad a következő körben elvégzett sorozat sikerpróbájához.
Azonnali reagálás	6	Passzív	A csatát a harcművész kezdi





A mesterszint technikái

Az 1-es nehézségű technikák használatának sikere 18/dk20,
 a 2-es nehézségű technikák használatának sikere 18/dk20,
 a 3-as nehézségű technikák használatának sikere 17/dk20,
 a 4-es nehézségű technikák használatának sikere 17/dk20,
 az 5-ös nehézségű technikák használatának sikere 16/dk20,
 a 6-os nehézségű technikák használatának sikere 15/dk20,
 a 7-es nehézségű technikák használatának sikere 13/dk20.

Név	Nehézség	Akciópont	Sebzés/ hatás
Kivégző csapás	7	3	20 sebzést okoz, 6/dk10 az esély a kómára. (kivégző technika)
Áttütő csapás	7	3	A célpontnak 25 sebzést okoz. Ez a támadás vértezett szereplő ellen is hatásos. Ha a szereplőnek be van épülve a kezébe brution, akkor a brution vértén is képes áttörni. (kivégző technika)
Fej letépés	7	3	20 sebzést okoz 3/dk10 esély az ellenfél fejének letépésére. (kivégző technika)
Gerinc törés	7	3	15 sebzést okoz 5/dk10 esély az ellenfél gerincének eltörésére, mely teljes bénulást okoz. (kivégző technika)
Kivégző rúgás	7	3	30 sebzést okoz, 2/dk10 az esély a kómára. (kivégző technika)
Átkötő mozdulat	7	2	Az adott körben lezáró mozdulatként alkalmazható. Még abban a körben +3-mal nő az SVD, a következő kör technikái +5 sebzést kapnak.
Kivégzés előkészítése	7	2	A következő körben létrehozott kivégző technika +10 sebzést kap, és +5-ötös módosítóval kell a sikerpróbáját dobni.
Morlon reflex	7	1	Elkap egy lövedéket (nyilat, tüt, dobófegyvereket).
Halálos mozdulat	7	2	A harcművész támadása ellen csak sikeres fürgeség -és mozgás próba megdobásával lehet védekezni.
Brutális erő	7	Passzív	A harcművész ereje 23-mas lesz 6 körig. Ez azt jelenti, hogy nincs olyan fizikai akadály, mely útját állná. Könnyedén képes ajtókat és falakat áttörni, vagy akár egy teineorr karperecet szétfeszíteni. A hatás ideje alatt +10 sebzést kap.

Ettől a szinttől a szereplő képes arra, hogy három egymás utáni körben támadási sorozatokat kössön össze, ha sikeres SVD-t dob közben. Az SVD megdobása nem feltétele a sorozatok összekötésének, ám a sikeres védekezés igen, tehát a sorozatokat akkor is össze lehet kötni, ha nem érte támadás a szereplőt. Ha sikeres támadással megszakították a két körön átívelő támadási sorozatot, akkor az egészet előlről kell kezdeni. Az összekötött sorozat olyan mintha egy körön belül történt volna, így az előző körben kapott sebzésbónuszok tovább élnek.

Egyéb szabályok

A harcművészetek *fegyverelérése* 1, ami középszinttől a fejlettebb mozgástechnikák miatt 2-re nő.

Kezdő szinttől egy körben nem csak egy technika alkalmazható, hanem az akciópontok alapján egy 3 pontnak megfelelő technikakombinációt választhatunk (például: 3 db 1 akciópontos pók ütés vagy 1 db 1 pontos és 1 db 2 pontos, esetleg 1 db 3 pontos akció). Az adott körön belüli technikák közül a legnehezebb próbáját kell sikeresen megdobni. A *harcművészetlapra* érdemes leírni azokat a sorozatokat, amelyek már beváltak.

Az akciópont nélküli passzív képességeinket harc közben és a harc előtt is használhatjuk, viszont egy ilyen képesség csak egyszer használható egy csatában.

A meditációkat harc közben nem használhatjuk, csak pihenőidőben. Egy meditáció 1 órát vesz igénybe, mely alatt csak egyszer dobhatunk, hogy ellenőrizzük, vajon a meditáció kiváltotta-e a kívánt hatást. Egyszerre csak egy meditáció hatása lehet aktív.

Az érzékeket csak pihenőidőben lehet aktiválni különleges meditációs eljárással. Egy meditáció 2 órát vesz igénybe, mely alatt csak egyszer dobhatunk, hogy ellenőrizzük, vajon a meditáció kiváltotta-e a kívánt hatást. Egyszerre csak egy érzék hatása lehet aktív.

Az érzékeket csak pihenőidőben lehet aktiválni különleges meditációs eljárással. Egy meditáció 2 órát vesz igénybe, mely alatt csak egyszer dobhatunk, hogy ellenőrizzük, vajon a meditáció kiváltotta-e a kívánt hatást. Egyszerre csak egy érzék hatása lehet aktív.



ÉLŐHALOTT SZEREPLŐK MEGALKOTÁSA

Élőhalott szereplők alkotása hagyományos úton

Ebben az esetben a szereplő kitalálásának folyamatát ugyanúgy kell végigjárni, mint élő szereplő megalkotásakor. Néhány dologban azonban eltér az átlagos karakteralkotástól.

Élőhalott lények alaptulajdonságainak kiszámítása

A karakteralkotás folyamatának első lépcsőfoka rögtön eltér a megszokottól. A alaptulajdonságok kezdőértéke nincs táblázatszerűen megadva, hiszen egy élő karakter alaptulajdonságai igen változatosak lehetnek. Ha ehhez hozzávesszük a halál állapotának megélését és az újjáéledés traumáját, egyértelmű, hogy nem általánosíthatunk a négy fajra levetítve.

Az alaptulajdonságokat tehát a következőképpen határozzuk meg:

A kezdőértéket az alábbi kockadobásos képletek határozzák meg:

1. 14+dk6
2. 10+dk10
3. 8+2dk6
4. 5+dk10
5. 5+dk10
6. 5+dk6
7. 8+dk6



Minden képletnek van egy sorszáma. Mielőtt elkezdjük a képletek kiszámolását, a sorszámokat egyenként hozzárendeljük egy-egy alaptulajdonsághoz.

A csontvázaknak és a szellemeknek három alaptulajdonságuk (Egészség: 23, erőnlét: 23, külalak: 5) kötött, így ők csak az első hat képletet használhatják. Mivel a zombik (Egészség: 23, külalak: 5) és a lidércek erőnléte nem állandó érték, ott még egy hetedik képlet is van.

A lidércek (Egészség: 23) külalakja nem változik a halál előtti állapotokhoz képest, ezért a faji alapértékkel egyezik meg. Ők is hét képlettel számolhatnak.

Miután minden tulajdonság mellett van egy szám, kiszámoljuk a képleteket, és azokat az adott tulajdonság mellé írjuk. Ezek után még tíz pontot eloszthatunk a tulajdonságok között.

Ha megvannak az alaptulajdonságok értékei, akkor kiszámíthatjuk a tulajdonságpróbák értékét az alábbi táblázatok segítségével.

Csontváz

Tulajdonságok	Tulajdonságpróba-módosító
Egészség	0
Testi erő	-4
Szellemi erő	-3
Értelem	-3
Mozgás	-6
Fürgesség	-3
Erőnlét	0
Lelkierő	-2
Külalak	-3

Szellem

Tulajdonságok	Tulajdonságpróba-módosító
Egészség	0
Testi erő	-6
Szellemi erő	-2
Értelem	-3
Mozgás	-3
Fürgesség	-3
Erőnlét	0
Lelkierő	-4
Külalak	-3

Zombi

Tulajdonságok	Tulajdonságpróba-módosító
Egészség	0
Testi erő	-2
Szellemi erő	-4
Értelem	-6
Mozgás	-3
Fürgesség	-3
Erőnlét	-2
Lelkierő	-3
Külalak	-3

Lidérc

Tulajdonságok	Tulajdonságpróba-módosító
Egészség	0
Testi erő	-6
Szellemi erő	-3
Értelem	-3
Mozgás	-2
Fürgesség	-2
Erőnlét	-4
Lelkierő	-3
Külalak	-3

Életenergia, mentális energia, lépés- és rohamgyorsaság, mentális védőérték

Az életenergia kiszámítása a csontvázaknál és szellemeknél igen egyszerű. A csontvázak legmagasabb életenergiája 40, míg a szellemeké 30. A másik két faj esetében az ÉE meghatározása a hagyományos úton történik. (Az egészség értéke ilyenkor zombik esetében 20-nak, lidércek esetében 15-nek számít)

A mentális védőérték (MVÉ) kiszámításának módja változatlan.

A lépés- és rohamgyorsaság meghatározása a csontvázaknál, a zombiknál és a liderceknél változatlan, míg a szellemeknél a minden esetben az alábbi értékek érvényesek:

Lépésgyorsaság: 2

Rohamgyorsaság: 4

Képességek kiválasztása és fejlesztése

Mivel az élőhalottak legtöbbször elveszítik a személyiségüket, nem emlékeznek a képességeikre, sem hivatásukra. Mondhatni tiszta lappal indulnak. A feltámasztás után kapott alptréning szerint hat különböző kasztot lehet elkülöníteni a kriptákban. Egy élőhalott lehet kriptavédelmező, sötétbajnívó, holdbűvölő, sötétpap, kriptaszivány, vagy árnyékjáró.

A kaszt kiválasztása után a szereplő ugyanúgy megkap bizonyos képességeket, mint ahogy a halandó karakterek, majd ugyanúgy megkapja a fejlesztéshez szükséges tanuláspontokat is. Minden felnéhir lény megkapja a felnéhir ismeret képességet középhaladó szinten.

A tanuláspontok meghatározásának rendszere megegyezik az alaprendszer rendszerrel. Kezdekor minden élőhalott kap kezdekor 10 felnéhir tanuláspontot (FtanP)* melyből az élőhalott képességeket fejlesztheti.

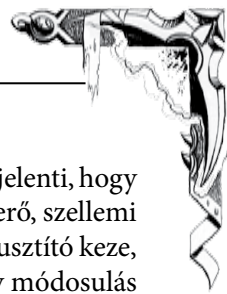
A képességek kiválasztása, megtanulása és továbbfejlesztése után a karakteralkotás folyamata változatlan menetű, tehát ugyanazokat a lépéseket kell megtenni, amiket egy élő karakter megformálásakor. A mentális energia kiszámításánál ügyeljünk az adott kasztra vonatkozó szabályokra.

Élőhalott szereplő megalkotása játékos karakterből

Ha egy már játszott szereplőt alakítunk át élőhalott szereplővé, akkor az első feladatunk, hogy a szereplő élettörténetében biztosítsuk, hogy időben támasszák fel a kiválasztott fajtájú élőhalott lényként. Ezt az élőhalottakról szóló részletes leírások alapján kell megadnunk.

Miután sikeresen kiválasztottuk a fajt, és a Mesélővel egyeztetjük a szereplő új életbe való bevezetését, elkezdődhet az átalakítás.

*FtanP - Felnéhir tanuláspont - Ezeket a tanuláspontokat csak a felnéhir képességek megtanulására és fejlesztésére lehet felhasználni. Természetesen ezek is kiválthatóak tanulásponttal (TanP).



A halál következményei, az átváltozás ára

1. A karakter tulajdonságai negatív módosítókat kapnak a halál okozta trauma és testi elváltozások miatt. Ez azt jelenti, hogy dobnunk kell egy hatos kockával. A dobás eredménye megmutatja, hogy az alábbi hat tulajdonság közül (testi erő, szellemi erő, értelem, mozgás, fürgeség, és lelkierő) mennyit érint maradandó változás. Azt, hogy melyiket éri a halál pusztító keze, a játékos választja ki. Ezután mindegyik tulajdonságra külön külön ki kell dobni egy hatos kockával a negatív módosulás értékét. A tulajdonságok értékeinek csökkentése után eloszthatunk még 10 pontot növelve bármelyik tulajdonságunk értékét. Ha a változásokkal készen vagyunk, akkor már csak át kell írni a többi tulajdonságot. Az egészség 23-ra nő, az erőnlét testnélküli élőhalott esetén szintén 23-ra nő, míg testtel rendelkező szereplő esetén annyi marad, amennyi volt. A külalak értéke csak a lidérceknél marad változatlan, a többi fajnál 5-re csökken. Miután az alaptulajdonságokat mind meghatároztuk, módosítanunk kell a tulajdonságpróbák értékét is, az adott élőhalott faj táblázatában leírtak szerint.
2. A szereplő az adottságát maradandóan elveszíti.
3. Az életenergiát a fajtól, a mentális energiát a választott kaszttól függően újra kell számolni.
4. A szereplő elveszíti a megmaradt tanuláspontjait, valamint fejlettsége ismét egyesre csökken, hiszen a kripták világában épp úgy ki kell harcolni az elismerést, mint a halandók között.

Képességek változása

1. Ha egy képesség feltételét a módosult tulajdonságai miatt nem tudja teljesíteni, az újdonsült felnehir -4-es módosítót kap az adott képesség próbájára. (A próba értéke így sem csökkenhet kettő alá.) Akkor is ez a szabály érvényesül, ha a szereplő olyan képességet birtokol, melyet nem sajátíthatott volna el élőhalottként. (Például zombiknak a csábítás képesség.)
 2. A szereplő által már elsajátított képességeket a halál után mindig sokkal nehezebb használni, hiszen a test, melyet élőként birtokolt, vagy nem létezik, vagy egyáltalán nem úgy reagál, ahogy várná. Ezért a szereplő minden képessége bizonyos mennyiségű felejtéspontot (FP) kap. Minden egyes felejtéspont eggyel csökkenti a képesség sikerpróbáját. **A szereplő az alapszintű képességeit elfelejti.**
- Az alábbi táblázatok a felejtéspontok mennyiségét mutatja képesség típusonként:

Csontvázak			
Küzdelmi	Tudományos	Gyakorlati	Mágikus
2	2	2	3

Szelleme			
Küzdelmi	Tudományos	Gyakorlati	Mágikus
4	1	3	1

Zombik			
Küzdelmi	Tudományos	Gyakorlati	Mágikus
1	3	2	3

Lidércek			
Küzdelmi	Tudományos	Gyakorlati	Mágikus
3	2	2	2

A felejtéspontok nem adódnak hozzá az 1. pontban leírt negatív módosítókhoz.

A felejtéspont harcértékeket módosító hatása:

A módosító érték egy FP után				
Harcérték:	TD	TTD	FVD	SPD
Módosító	-2	-1	-1	

A varázslatok használatának változásai

A fentebb leírt változások a mágia használatát is érintik.

1. Ha egy mágia osztály feltételét nem képes a szereplő teljesíteni a módosult tulajdonságokkal, akkor -5-ös módosítót kap az adott mágia osztály összes varázslatának sikerpróbájára.

A mágikus képességeknél feltüntetett felejtéspontok hatása is módosítja a varázslatok sikerpróbáját, mely az első pontban leírtakkal nem adódik össze. Egy felejtéspont kettővel csökkenti minden varázslat sikerpróbáját. A felejtéspontok törlésének módja megegyezik a fentebb összefoglaltakkal.

FONTOS: A papi mágia minden esetben átalakul az élőhalottak papi mágiájára, a kriptamágiára. A szereplő a kriptamágiára is kap felejtéspontokat.

A harcművészetek használatának változásai

Az élőhalottak nem tanulhatják meg a harcművészeteket, mert képtelenek ráhangolódni az életenergiára, mely a harcművészetek technikáit átjárja. Ennek ellenére, néhányan még emlékezhetnek a harcművészeti képességeikre. Ilyenkor egy technika alkalmazása az alábbi dobásrendszerrel működik:

Egy pillanatban dobjuk meg a próbát (dk20) és a hozzá tartozó negatív módosítót (dk6), így biztosítva azt a hatást, ami a technikák tökéletes kivitelezéséhez szükséges.

A szereplő hivatására jellemző képességének változásai

A hivatásukra még emlékező szereplők megtarthatják a hivatásra jellemző képességüket, ám ezeket csak -4-es módosítóval használhatják.

Gyerek karakterek átalakítására vonatkozó szabályok

Gyerek karakter élőhalottá alakítása esetén a gyerek képességek megmaradnak, de 2 felejtés pontot kapnak, kivéve, ha szellemként vagy csontvázként támad fel. Ilyen esetekben a gyerek képességei elvesznek. A gyerekként kapott tulajdonság-módosítók eltűnnek, helyüket a felnehir módosítók veszik át. Az életenergiát szintén újra kell számolni, úgy, hogy lidércként 10, zombiként 15 egészséggel számolunk. Csontváz és szellem esetén a fentebb megadott értékek a mérvadóak. A szereplő nem tanulhatja meg a testezés képességet, a többi képesség mind elérhető számára, amit felnehirként elsajátíthat.

Az újjászületés utáni első lépések

Miután a szereplő egy felnehir lényként született újjá, elkezdődik az alapképzése, mely során megtanítják neki az élőhalott lét legalapvetőbb szabályait. Az ekkor összegyűjtött tapasztalatok miatt a szereplő kap 100 tanuláspontot, és megkapja a kriptája által biztosított képességek elsajátításának lehetőségét*. Szintén ekkor jut hozzá két olyan képességhez, mely a választott kasztjától függ**.

Azok a felnehirek, akik nem tartoznak egy kriptához sem, és így a kasztrendszeren kívül állnak, 200 tanuláspontot kapnak, mely az önálló élőhalott lét első -és egyben igen nehéz- lépéseikor megélt viszontagságok jutalma.

A felejtéspontok megszüntetése

A felejtéspontokat úgy lehet megszüntetni, hogy a szereplő ismét sokat gyakorolja az adott képességet, tehát újra ráfordít bizonyos mennyiségű tanuláspontot.

Egy adott képesség egy felejtéspontjának törléséhez csak az adott képességre felhasználható speciális tanuláspontot, vagy az általános tanuláspontot lehet felhasználni. A másik oldalon található táblázat alapján lehet meghatározni, hogy mennyi tanuláspontot kell ráköltetni egy felejtéspont kiiktatására. Tehát ha haladó szinten ismeri egy szereplő a lopakodást, és azon két felejtéspontja van, akkor kétszer kell ráköltetni a lopakodás haladó szintjéhez szükséges 8 gyakorlati tanuláspontot. A felejtéspontokból bármennyit el lehet törölni, ha van megfelelő mennyiségű tanuláspontunk.

*Ha a szereplő olyan képességet kap a kriptájától, melyet már élőként elsajátított, akkor a felejtéspontok arról a képességről maradandóan eltűnnek.

**A szereplő két képességet választhat azok közül a képességek közül, melyeket a kasztjába tartozó kezdő élőhalottak is megkapnak. Ha olyan képességet választ, melyet már elsajátított, akkor arról a felejtéspontok maradandóan eltűnnek.





FELEJTÉS PONTOK JELÖLÉSE

Gyakorlati képességek							
Képesség neve	Képesség szintje						Sikerpróba
	ASZ	KeSZ	KöSZ	KHSZ	HSZ	MSZ	
Lopakodás	x	x	x	x			7 / 2FP 5

Alap tanuláspont*	Felejtéspont törléséhez szükséges tanuláspont mennyiség az adott szinten				
	Kezdő szint	Középszint	Középhaladó szint	Haladó szint	Mesterszint
1	1	2	3	4	5
2	2	4	6	8	10
3	3	6	9	12	15
4	4	8	12	16	20
5	5	10	15	20	25
6	6	12	18	24	30
7	7	14	21	28	35
8	8	16	24	32	40
10	10	20	30	40	50

* A képesség alapszintű megtanulásához szükséges tanuláspont mennyiség

Felejtéspont törlése mágikus képességekről

Felejtéspont törléséhez szükséges tanuláspont mennyiség az adott szinten											
1. szint	2. szint	3. szint	4. szint	5. szint	6. szint	7. szint	8. szint	9. szint	10. szint	11. szint	12. szint
5	6	7	8	10	12	15	20	25	30	40	50



Az élőhalottak képességeinek megtanulása és fejlesztése

Képességek megtanulása:

Csontváz képességek	Alapszint	Feltétel
Csontok visszaépítése	1 KtanP, 3 FtanP	nincs
Csontvázérzékek	1 FtanP, 3 GtanP	nincs
Csontváz-szerkezet megváltoztatása	4 FtanP, 2 GtanP	nincs
Fizikai ellenállás	3 FtanP, 3 GtanP	Legalább 11-es testi erő
Földellenállás	3 TtanP, 3 FtanP	Legalább 13-as szellemi erő
Illúzióellenállás	3 TtanP, 3 FtanP	Legalább 10-es szellemi erő
Jégellenállás	3 TtanP, 3 FtanP	Legalább 13-as szellemi erő
Savellenállás	3 TtanP, 3 FtanP	Legalább 8-as szellemi erő
Sötét csakrák	2 FtanP, 2 TanP	nincs
Szeparáció	3 KtanP, 2 FtanP	nincs
Tűzellenállás	3 TtanP, 3 FtanP	Legalább 13-as szellemi erő
Vázmozgatás	1 FtanP, 3 GtanP	nincs

Szellem képességek	Alapszint	Feltétel
Energia elszívás	3 KtanP, 1 FtanP	nincs
Illúzió ellenállás	3 TtanP, 3 FtanP	Legalább 10-es szellemi erő
Kísértés	3 TtanP, 4 FtanP	Legalább 12-es szellemi erő
Kísértet csapás	4 KtanP, 2 FtanP	nincs
Kísértethang	1 FtanP, 2 GtanP	nincs
Kísértet korbács	5 KtanP, 3 FtanP	Legalább 12-es szellemi erő
Kísértet sikoly	4 FtanP, 2 GtanP	nincs
Kísértet szűrés	3 KtanP, 2 FtanP	nincs
Manifesztálódás	1 FtanP 4 TanP	nincs
Megszállás	4 FtanP, 3 GtanP	nincs
Repülés	1 FtanP, 1 GtanP	nincs
Tűzellenállás	3 TtanP, 3 FtanP	Legalább 13-as szellemi erő
Kiegészítő képességek	MINDEGYIK KIEGÉSZÍTŐ KÉPESSÉG SZINTKÖVETÉSES	
Átütő sebzés	3 KtanP, 1 FtanP	Kísértet csapás alapszinten
Csontokig ható rettegés idézése	2 TtanP, 2 TanP	Kísértet sikoly középszinten
Energia csapolás	2 KtanP, 3 TtanP	Energia elszívás alapszinten
Gyors manifesztálódás	3 TtanP, 3 TanP	Manifesztálódás haladó szinten
Illúzió gyöngítése	3 TtanP, 2 MtanP	Illúzió ellenállás alapszinten
Kísértés elrejtése	3 TtanP, 3 TanP	Kísértés alapszinten
Nyúlványok sokszorosítása	4 TtanP, 2 TanP	Kísértet korbács középszinten
Rés érzékelés	2 KtanP, 2 FtanP	Kísértet szűrés alapszinten
Suhanás	2 TtanP, 2 GtanP	Repülés alapszinten
Szellemi erőfölény	4 TtanP, 2 FtanP	Megszállás haladó szinten
Távoli érintés	3 TtanP, 2 GtanP	Kísértethang alapszinten
Tűzmágia háritása	3 TtanP, 2 TanP	Tűzellenállás alapszinten



Zombi képességek	Alapszint	Feltétel
Éhezés	1 FtanP, 4 GtanP	Legalább 10-es lelkiemelő
Emésztés	1 FtanP, 2 GtanP	nincs
Fémek emésztése	4 TtanP, 3 FtanP	Emésztés középszinten
Fényellenállás	1 FtanP, 3 GtanP	nincs
Fertőzés	3 FtanP, 3 TanP	Legalább 12-es erőnlét
Földellenállás	3 TtanP, 3 FtanP	Legalább 13-as szellemi erő
Illúzióellenállás	3 TtanP, 3 FtanP	Legalább 10-es szellemi erő
Jégellenállás	3 TtanP, 3 FtanP	Legalább 13-as szellemi erő
Mutálódás	1 FtanP, 3 GtanP	nincs
Regenerálódás	3 FtanP, 3 TanP	nincs
Savasodás	2 FtanP, 5 GtanP	Legalább 14-es erőnlét
Tűzellenállás	3 TtanP, 3 FtanP	Legalább 13-as szellemi erő

Lidérc képességek	Alapszint	Feltétel
Árnyékpajzs	3 TtanP, 3 FtanP	Legalább 11-es szellemi erő
Élőhalott érzékelése	2 FtanP, 4 GtanP	Nincs
Fényellenállás	1 FtanP, 3 GtanP	Nincs
Földellenállás	3 TtanP, 3 FtanP	Legalább 13-as szellemi erő
Illúzióellenállás	3 TtanP, 3 FtanP	Legalább 10-es szellemi erő
Jégellenállás	3 TtanP, 3 FtanP	Legalább 13-as szellemi erő
Lidérc harcmódor	3 KtanP, 3 FtanP	Nincs
Lidérc hatalom	4 FtanP, 2 TanP	Legalább 12-es értelem és 10-es szellemi erő
Regenerálódás	1 FtanP, 3 TanP	nincs
Újjáéledés	5 FtanP, 2 TanP	Regenerálódás középszinten
Vérszívás	1 FtanP, 3 GtanP	nincs
Vörös energia halmozása	1 FtanP, 2 GtanP	nincs

Mágikus képességek	Alsószféra (1. szint)	Feltétel
Vérmágia	20 MtanP	Legalább 14-es értelem (élők is tanulhatják, esetükben legalább 14-es értelem és 14-es erőnlét szükséges.)
Kriptamágia	20 MtanP	Sötétpap vagy kriptavédő kaszt

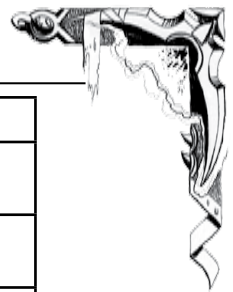
Felnehir küzdési képesség	Alapszint	Feltétel
Morlon harcművészet	5 FtanP, 3 KtanP	Csak azok a zombik és lidércek tanulhatják meg, akik legalább 16-os ügyességgel vannak megáldva



Képességek fejlesztése

Csontváz képességek	Kezdő szint	Középszint	Középhaladó szint	Haladó szint 2×	Mesterszint 3×
Csontok visszaépítése	3 KtanP, 10 FtanP	4 KtanP, 12 FtanP	5 KtanP, 15 FtanP	5 KtanP, 15 FtanP	5 KtanP, 15 FtanP
Csontvázérzékek	3 FtanP, 10 GtanP	4 FtanP, 12 GtanP	4 FtanP, 18 GtanP	4 FtanP, 18 GtanP	4 FtanP, 18 GtanP
Csontváz-szerkezet megváltoztatása	12 FtanP, 8 GtanP	16 FtanP, 8 GtanP	18 FtanP, 10 GtanP	18 FtanP, 10 GtanP	18 FtanP, 10 GtanP
Fizikai ellenállás	8 FtanP, 8 GtanP	10 FtanP, 10 GtanP	12 FtanP, 12 GtanP	12 FtanP, 12 GtanP	13 FtanP, 13 GtanP
Földellenállás	8 TtanP, 8 FtanP	10 TtanP, 10 FtanP	12 TtanP, 12 FtanP	12 TtanP, 12 FtanP	13 TtanP, 13 FtanP
Illúzióellenállás	8 TtanP, 8 FtanP	10 TtanP, 10 FtanP	12 TtanP, 12 FtanP	12 TtanP, 12 FtanP	13 TtanP, 13 FtanP
Jégellenállás	8 TtanP, 8 FtanP	10 TtanP, 10 FtanP	12 TtanP, 12 FtanP	12 TtanP, 12 FtanP	13 TtanP, 13 FtanP
Savellenállás	8 TtanP, 8 FtanP	10 TtanP, 10 FtanP	12 TtanP, 12 FtanP	12 TtanP, 12 FtanP	13 TtanP, 13 FtanP
Sötét csakrák	5 FtanP, 5 TanP	8 FtanP, 5 TanP	10 FtanP, 5 TanP	15 FtanP, 5 TanP	15 FtanP, 5 TanP
Szeparáció	10 KtanP, 7 FtanP	13 KtanP, 7 FtanP	15 KtanP, 10 FtanP	15 KtanP, 10 FtanP	15 KtanP, 10 FtanP
Tűzellenállás	8 TtanP, 8 FtanP	10 TtanP, 10 FtanP	12 TtanP, 12 FtanP	12 TtanP, 12 FtanP	13 TtanP, 13 FtanP
Vázmozgatás	4 FtanP, 8 GtanP	5 FtanP, 10 GtanP	6 FtanP, 12 GtanP	6 FtanP, 12 GtanP	7 FtanP, 13 GtanP

Szellem képességek	Kezdő szint	Középszint	Középhaladó szint	Haladó szint 2×	Mesterszint 3×
Energia elszívás	10 KtanP, 3 FtanP	13 KtanP, 3 FtanP	15 KtanP, 5 FtanP	15 KtanP, 5 FtanP	15 KtanP, 5 FtanP
Illúzió ellenállás	8 TtanP, 8 FtanP	10 TtanP, 10 FtanP	12 TtanP, 12 FtanP	12 TtanP, 12 FtanP	13 TtanP, 13 FtanP
Kísértés	10 TtanP, 12 FtanP	12 TtanP, 16 FtanP	15 TtanP, 20 FtanP	15 TtanP, 20 FtanP	15 TtanP, 20 FtanP
Kísértet csapás	12 KtanP, 8 FtanP	16 KtanP, 10 FtanP	18 KtanP, 12 FtanP	18 KtanP, 12 FtanP	18 KtanP, 12 FtanP
Kísértethang	3 FtanP, 6 GtanP	4 FtanP, 8 GtanP	5 FtanP, 10 GtanP	5 FtanP, 10 GtanP	5 FtanP, 10 GtanP
Kísértet korbács	13 KtanP, 10 FtanP	17 KtanP, 13 FtanP	22 KtanP, 18 FtanP	20 KtanP, 20 FtanP	20 KtanP, 20 FtanP
Kísértet sikoly	12 FtanP, 8 GtanP	16 FtanP, 10 GtanP	18 FtanP, 12 GtanP	18 FtanP, 12 GtanP	18 FtanP, 12 GtanP
Kísértet szúrás	10 KtanP, 7 FtanP	13 KtanP, 7 FtanP	15 KtanP, 10 FtanP	15 KtanP, 10 FtanP	15 KtanP, 10 FtanP
Manifesztálódás	4 FtanP, 10 TanP	5 FtanP, 10 TanP	7 FtanP, 10 TanP	12 FtanP, 8 TanP	12 FtanP, 8 TanP
Megszállás	12 FtanP, 10 GtanP	16 FtanP, 12 GtanP	16 FtanP, 14 GtanP	16 FtanP, 16 GtanP	16 FtanP, 16 GtanP
Repülés	3 FtanP, 5 GtanP	4 FtanP, 7 GtanP	5 FtanP, 10 GtanP	5 FtanP, 12 GtanP	5 FtanP, 12 GtanP
Tűzellenállás	8 TtanP, 8 FtanP	10 TtanP, 10 FtanP	12 TtanP, 12 FtanP	12 TtanP, 12 FtanP	13 TtanP, 13 FtanP



Kiegészítő képességek					
Átütő sebzés	10 KtanP, 4 FtanP	12 KtanP, 6 FtanP	14 KtanP, 8 FtanP	14 KtanP, 8 FtanP	14 KtanP, 8 FtanP
Csontokig ható rettegés idézése	6 TtanP, 5 TanP	10 TtanP, 5 TanP	15 TtanP, 5 TanP	15 TtanP, 5 TanP	15 TtanP, 5 TanP
Energia csapolás	8 KtanP, 5 TtanP	10 KtanP, 5 TtanP	12 KtanP, 6 TtanP	10 KtanP, 8 TtanP	10 KtanP, 8 TtanP
Gyors manifesztálódás	8 TtanP, 5 TanP	10 TtanP, 5 TanP	12 TtanP, 5 TanP	15 TtanP, 5 TanP	15 TtanP, 5 TanP
Illúzió gyöngítése	10 TtanP, 8 MtanP	12 TtanP, 10 MtanP	15 TtanP, 10 MtanP	15 TtanP, 10 MtanP	15 TtanP, 10 MtanP
Kísértés elrejtése	10 TtanP, 5 TanP	15 TtanP, 5 TanP	20 TtanP, 5 TanP	20 TtanP, 5 TanP	20 TtanP, 5 TanP
Nyúlványok sokszorosítása	12 TtanP, 4 TanP	14 TtanP, 6 TanP	16 TtanP, 8 TanP	18 TtanP, 8 TanP	18 TtanP, 8 TanP
Rés érzékelés	8 KtanP, 8 FtanP	10 KtanP, 10 FtanP	12 KtanP, 12 FtanP	12 KtanP, 12 FtanP	12 KtanP, 12 FtanP
Suhanás	2 TtanP, 2 GtanP	4 TtanP, 4 GtanP	6 TtanP, 6 GtanP	8 TtanP, 8 GtanP	8 TtanP, 8 GtanP
Szellemi erőfölény	12 TtanP, 8 FtanP	16 TtanP, 8 FtanP	20 TtanP, 8 FtanP	20 TtanP, 8 FtanP	20 TtanP, 8 FtanP
Távoli érintés	6 TtanP, 4 GtanP	8 TtanP, 6 GtanP	9 TtanP, 8 GtanP	8 TtanP, 8 GtanP	8 TtanP, 8 GtanP
Tűzmágia háritása	10 TtanP, 2 TanP	15 TtanP, 2 TanP	20 TtanP, 2 TanP	20 TtanP, 2 TanP	20 TtanP, 2 TanP

Zombi képességek	Kezdő szint	Középszint	Középhaladó szint	Haladó szint 2x	Mesterszint 3x
Éhezés	4 FtanP, 12 GtanP	4 FtanP, 16 GtanP	5 FtanP, 18 GtanP	5 FtanP, 18 GtanP	5 FtanP, 18 GtanP
Emésztés	4 FtanP, 7 GtanP	4 FtanP, 10 GtanP	5 FtanP, 12 GtanP	5 FtanP, 12 GtanP	5 FtanP, 12 GtanP
Fémek emésztése	12 TtanP, 10 FtanP	16 TtanP, 12 FtanP	16 TtanP, 14 FtanP	16 TtanP, 16 FtanP	16 TtanP, 16 FtanP
Fényellenállás	4 FtanP, 8 GtanP	5 FtanP, 10 GtanP	6 FtanP, 12 GtanP	6 FtanP, 12 GtanP	7 FtanP, 13 GtanP
Fertőzés	10 FtanP, 5 TanP	15 FtanP, 5 TanP	20 FtanP, 7 TanP	20 FtanP, 7 TanP	20 FtanP, 7 TanP
Földellenállás	8 TtanP, 8 FtanP	10 TtanP, 10 FtanP	12 TtanP, 12 FtanP	12 TtanP, 12 FtanP	13 TtanP, 13 FtanP
Illúzióellenállás	8 TtanP, 8 FtanP	10 TtanP, 10 FtanP	12 TtanP, 12 FtanP	12 TtanP, 12 FtanP	13 TtanP, 13 FtanP
Jégellenállás	8 TtanP, 8 FtanP	10 TtanP, 10 FtanP	12 TtanP, 12 FtanP	12 TtanP, 12 FtanP	13 TtanP, 13 FtanP
Mutálódás	5 FtanP, 10 GtanP	6 FtanP, 12 GtanP	6 FtanP, 18 GtanP	6 FtanP, 18 GtanP	6 FtanP, 18 GtanP
Regenerálódás	10 FtanP, 5 TanP	15 FtanP, 5 TanP	20 FtanP, 8 TanP	22 FtanP, 8 TanP	22 FtanP, 8 TanP
Savasodás	8 FtanP, 14 GtanP	10 FtanP, 15 GtanP	12 FtanP, 18 GtanP	12 FtanP, 18 GtanP	12 FtanP, 18 GtanP
Tűzellenállás	8 TtanP, 8 FtanP	10 TtanP, 10 FtanP	12 TtanP, 12 FtanP	12 TtanP, 12 FtanP	13 TtanP, 13 FtanP

Lidérc képességek	Kezdő szint	Középszint	Középhaladó szint	Haladó szint 2×	Mesterszint 3×
Árnyékpajzs	8 TtanP, 8 FtanP	10 TtanP, 10 FtanP	12 TtanP, 12 FtanP	12 TtanP, 12 FtanP	13 TtanP, 13 FtanP
Élőhalott érzékelése	8 FtanP, 12 GtanP	10 FtanP, 14 GtanP	12 FtanP, 16 GtanP	12 FtanP, 16 GtanP	12 FtanP, 16 GtanP
Fényellenállás	8 FtanP, 8 GtanP	5 FtanP, 10 GtanP	6 FtanP, 12 GtanP	6 FtanP, 12 GtanP	7 FtanP, 12 GtanP
Földellenállás	8 TtanP, 8 FtanP	10 TtanP, 10 FtanP	12 TtanP, 12 FtanP	12 TtanP, 12 FtanP	13 TtanP, 13 FtanP
Illúzióellenállás					
Jégellenállás					
Lidérc harcmodor	10 KtanP, 10 FtanP	12 KtanP, 12 FtanP	16 KtanP, 14 FtanP	16 KtanP, 14 FtanP	16 KtanP, 14 FtanP
Lidérc hatalom	14 FtanP, 4 TanP	18 FtanP, 4 TanP	22 FtanP, 6 TanP	24 FtanP, 6 TanP	24 FtanP, 6 TanP
Regenerálódás	5 FtanP, 5 TanP	8 FtanP, 5 TanP	10 FtanP, 8 TanP	10 FtanP, 10 TanP	10 FtanP, 10 TanP
Újjáéledés	15 FtanP, 5 TanP	20 FtanP, 5 TanP	25 FtanP, 5 TanP	25 FtanP, 5 TanP	25 FtanP, 5 TanP
Vérszívás	4 FtanP, 10 GtanP	5 FtanP, 12 GtanP	6 FtanP, 14 GtanP	6 FtanP, 16 GtanP	6 FtanP, 16 GtanP
Vörös energia halmozása	4 FtanP, 8 GtanP	5 FtanP, 10 GtanP	6 FtanP, 12 GtanP	6 FtanP, 12 GtanP	7 FtanP, 12 GtanP

A kripták mágikus képességei

Az alsó és középső szféra mágiáinak fejlesztése szintenként

Szférák	Alsó szféra		Középső szféra		
	2. szint	3. szint	4. szint	5. szint	6. szint
Vérmágia	15 MtanP	20 MtanP	20 MtanP	25 MtanP	25 MtanP
Kriptamágia	10 MtanP	10 MtanP	15 MtanP	20 MtanP	25 MtanP

Az felső és legfelsőbb szféra mágiáinak fejlesztése szintenként

Szférák	Felső szféra			Legfelsőbb szféra		
	7. szint	8. szint	9. szint	10. szint	11. szint	12. szint
Vérmágia	30 MtanP	35 MtanP	40 MtanP	70 MtanP	80 MtanP Feltétel: lidérc faj	110 MtanP Feltétel: lidérc faj
Kriptamágia	25 MtanP	30 MtanP	40 MtanP	70 MtanP	70 MtanP	100 MtanP

Felnehir küzdelmi képesség	Kezdő szint	Középszint	Középhaladó szint	Haladó szint 2×	Mesterszint 3×
Morlon harcművészet	13 KtanP, 10 FtanP	17 KtanP, 13 FtanP	22 KtanP, 18 FtanP	20 KtanP, 10 FtanP	20 KtanP, 10 FtanP

Az élők által is megtanulható új képességek megtanulási és fejlesztési táblázatát az Új képességek címszó alatt, az adott képesség leírásánál lehet megtalálni.



AZ ÉLŐHALOTT LÉNYEK FEJLŐDÉSE

A *fejlettségi fokok*, akárcsak az alapjátékban, nem csak a szereplő tapasztaltságát jelzik, hanem a hírnevét is. Azt, hogy a 6. *fejlettségi fok* után az élőhalott szereplő milyen jelzöt kap, az adott mesélő dönti el az alapján, hogy a szereplő milyen úton, mennyi áldozattal oldotta meg az adott küldetést vagy az addigi küldetéseket.

Fejlettségi fok	Fejlettség (jóságos)	Fejlettség (gonosz)
1	Friss hulla	
2	Tapasztalatlan	
3	Egyszerű	
4	Középszerű	
5	Tapasztalt	
6	Kripta-szőkevény	Kripta-töltelék
7	Renegád	Kitüntetett
8	Halandó pátyolgotó	Többszörösen kitüntetett
9	Élőket tisztelő	Kriptaszerte híres
10	Élők között híres	Felnehir előljáró
11	Kripták szerte hírhedt	Felnehir kisnemes
12	Védelmező bajnok	Felnehir nemes
13	Legendásan hírhedt	Mitikus felnehir nemes

Továbbfejlesztési pont (TFP)	Fejlettség
0-4	1
5-9	2
10-15	3
16-22	4
23-30	5
31-40	6
41-52	7
53-66	8
67-81	9
82-99	10
100-130	11
131-160	12
161-től	13

Fontos megjegyzés:

Ha egy felnehir nem kötelezi el magát egy kripta mellett sem és nem választ kasztot, akkor minden TFP után 8, valamint minden szint után 30 TanP-ot kap.



A KRIPTÁK KASZTJAI

Az élőhalottak világában nagyon fontos, hogy mindenki ismerje a helyét egy kripta működésében. Minden kriptának megvan a saját célja, így a rend fenntartása miatt szigorú hierarchikus rendszer alakult ki. Ezért van az, hogy a kriptákban kasztrendszer működik, mely minden kriptalakónak megszabja a feladatait. A kasztrendszert szinte minden élőhalott tiszteletben tartja. Csak nagyon kevés renitens felnehir van, akik a kasztrendszeren kívül tengetik halálon túli létüket.

Kriptavédelmeső

A kriptavédelmesők legfontosabb feladata természetesen a kripták védelmének biztosítása. A fegyverforgatáson kívül jól értenek a pajzsok használatához, sőt, néhányan még a kriptamágiára is képesek ráhangolódni a hatékonyabb védekezés érdekében. Ők gondoskodnak arról is, hogy a kripták rejtve maradjanak. A betolakodókat legtöbbször kíméletlenül elpusztítják, ám ha kell, élve is el tudják fogni a kripták váratlan vendégeit. A kriptán kívül ők képezik a hadsereg gyalogságát.

Küzdelmi képességek

- 1 fegyveres képesség középszinten
- Védekezés pajzzsal kezdő szinten
- Hatástalanítás kezdő szinten
- 2 másik fegyveres képesség alapszinten
- 1 küzdelmi képesség kezdő szinten

Tudományok

- Olvasás és betűvetés középszinten

Gyakorlati képességek

- Lovaglás középszinten
- Ugrás, mászás kezdő szinten
- 1 gyakorlati képesség alapszinten

Tanuláspont

Az általános tanuláspontokon kívül csak küzdelmi és gyakorlati tanuláspontokat kap (KtanP, GtanP).

A kaszt különleges jellemzői

Ezzel a kaszttal az alábbi képességeket lehet mesterszintre fejleszteni:
 Fegyveres képességek,
 lovagló harcmodor, hatástalanítás

A legfontosabb alaptulajdonságok :testi erő, mozgás, fürgesség, (erőnlét)

FEJLŐDÉS					
A szereplő 1 TFP után a következőket kapja:					
KtanP	TtanP	GtanP	MtanP	TanP	FtanP
5	1	3	-	-	1
A szereplő minden fejlettségi fok elérésekor az alábbi lehetőségek közül választhat:					
KtanP	TtanP	GtanP	MtanP	TanP	FtanP
25	10	30	-	-	5
15	25	20	-	-	10
10	10	10	15	20	
5	15	10		10	30

A kripták által adott képességek

A Láthatatlan Kripta

- 2 élőhalott képesség alapszinten, érzékelés kezdő szinten

A Fekete Szárny Kripta

- 2 élőhalott képesség alapszinten, tájékozódás és erdőjárás alapszinten

A Fakó Hold Kripta

- 1 élőhalott képesség alap-, és egy másik kezdő szinten

Az Achana Kripta

- 1 élőhalott képesség középszinten

A Fehér Homok Kripta

- 1 élőhalott képesség, nyomolvasás középszinten



Sötétbajvívó

A sötétbajvívók a kripták legjobb katonái közül kerülnek ki. Tökéletesen megállják a helyüket bármilyen csatában. Képesek a harcosok kitartását ötvözni a fegyverforgató mozgásával és a barbárok örült erejével. A kifejezetten veszélyes vállalkozásokat rendszerint egy sötétbajvívó szokta vezetni. A kriptán belüli feladatuk a kriptavédelmzők tanítása és a védelem kiegészítése. Egy csatában a bajvívók rendszerint egymással párbajoznak.

Küzdelmi képességek

1 fegyveres képesség középszinten
Egy fegyver gyakorlott használata kezdő szinten
Csapatvezetés kezdő szinten
 2 másik fegyveres képesség alapszinten
 1 küzdelmi képesség kezdő szinten

Tudományok

Olvasás és betűvetés középszinten

Gyakorlati képességek

Tanítás középszinten
Ugrás, mászás kezdő szinten
 1 gyakorlati képesség alapszinten

Tanuláspont

Az általános tanuláspontokon kívül csak küzdelmi és gyakorlati tanuláspontokat kap (KtanP, GtanP).

A kaszt különleges jellemzői

Ezzel a kaszttal az alábbi képességeket lehet mesterszintre fejleszteni:
Fegyveres képességek, csonkolás,
a kétkezes fegyverforgatás,
egy fegyver gyakorlottabb használata,

A legfontosabb alaptulajdonságok:

testi erő, mozgás, fürgeség, (erőnlét)

FEJLŐDÉS					
A szereplő 1 TFP után a következőket kapja:					
KtanP	TtanP	GtanP	MtanP	TanP	FtanP
5	1	3	-	-	1
A szereplő minden <i>fejlettségi fok</i> elérésekor az alábbi lehetőségek közül választhat:					
KtanP	TtanP	GtanP	MtanP	TanP	FtanP
30	5	30	-	-	5
15	25	20	-	-	10
10	20	20	-	15	
5	15	10		10	30



Holdbűvölő

Az éjszaka homályában ismeretlen, vagy ismert mágiákat idéző élőhalottakat holdbűvölőknek nevezik. Nevüket a holdfényben halványan tündöklő aurájukról kapták*. A holdbűvölők a kripták varázshasználói. Ők azok, akik folyamatosan az ősi írások után kutatnak, hogy újabb információkat gyűjthessenek az ősi kripták titkairól. Természetesen, ha mágia által okozott problémákat kell elhárítani, szintén őket keresik a kriptalakók.

Küzdelmi képességek

1 fegyveres képesség kezdő szinten

Tudományok

Olvadás és betűvetés középszinten

Jártasság a mítoszokban középszinten

Világok és létsíkok ismerete kezdő szinten

1 mágia 3-as szinten

Gyakorlati képességek

3 gyakorlati képesség alapszinten

Tanuláspont

Az általános tanuláspontokon kívül csak tudományos, mágikus és gyakorlati tanuláspontokat kap (TtanP, MtanP, GtanP).

A kaszt különleges jellemzői

Képes egy adott mágiát mesterszintre (11. és 12. szint) fejleszteni.

Ez a mágia bármilyen típusú természetes mágia lehet.

A legfontosabb alaptulajdonságok

Szellemi erő, értelem, mozgás, (fürgesség)

*Fontos megjegyzés:

A holdbűvölők mentális energiája a holdfényben nagyon gyorsan újratöltődik. Ilyenkor egy kör (5 másodperc) alatt 2 ME-t regenerálódnak. Ezzel együtt jár az is, hogy aurájuk ilyenkor halvány fényel, fehéren világít. Egy láthatatlan lény így láthatóvá válik, valamint a lopakodás, rejtőzködés és álcázás próbákat -2-es módosítóval kell dobni. A fénylő aura csak akkor szűnik meg, ha a holdfény nem éri a szereplőt.

A kripták által adott képességek

A Láthatatlan Kripta

2 élőhalott képesség alapszinten, érzékelés kezdő szinten

A Fekete Szárny Kripta

2 élőhalott képesség alapszinten, tájékozódás és erdőjárás alapszinten

A Fakó Hold Kripta

1 élőhalott képesség alap-, és egy másik kezdő szinten

Az Achana Kripta

1 élőhalott képesség középszinten

A Fehér Homok Kripta

1 élőhalott képesség, nyomolvasás középszinten



FEJLŐDÉS					
A szereplő 1 TFP után a következőket kapja:					
KtanP	TtanP	GtanP	MtanP	TanP	FtanP
1	5	3	3	-	1
A szereplő minden fejlettségi fok elérésekor az alábbi lehetőségek közül választhat:					
KtanP	TtanP	GtanP	MtanP	TanP	FtanP
-	15	10	20	-	5
15	10	10	-	5	10
-	10	10	10	15	-
5	5	5	-	5	30

Sötétpap

A kripták hatalmának alapját a kripták szíve, a Kriptakő adja. Minden Kriptakövet nagyerejű mágikus energia jár át, mely a halál pillanatában kiszabaduló lelkek energiáiból táplálkozik. Ennek a hatalomnak a szolgálói a sötétpapok. A sötétpapok legfőbb feladata a kriptakövek megóvása, erejének és természetének kutatása. A sötétpapok nem csak tanulmányozzák a kriptaköveket, de hatalmukat is használják. Ők a legjártasabbak a kriptamágiákban.

Küzdelmi képességek

1 fegyveres képesség kezdő szinten

Tudományok

Olvasás és betűvetés középszinten

Geológia- és kristályismeret középszinten

Világok és létsíkok ismerete kezdő szinten

Kriptamágia 2-es szinten

Gyakorlati képességek

3 gyakorlati képesség alapszinten

Tanuláspont

Az általános tanuláspontokon kívül csak tudományos mágikus és gyakorlati tanuláspontokat kap (TtanP, MtanP, GtanP).

A kaszt különleges jellemzői

Képes a kriptamágiát mesterszintre (11. és 12. szint) fejleszteni.

A legfontosabb alaptulajdonságok

Lelkierő, értelem, szellemi erő, (fürgeség)

FEJLŐDÉS					
A szereplő 1 TFP után a következőket kapja:					
KtanP	TtanP	GtanP	MtanP	TanP	FtanP
1	5	3	3	-	1
A szereplő minden <i>fejlettségi fok</i> elérésekor az alábbi lehetőségek közül választhat:					
KtanP	TtanP	GtanP	MtanP	TanP	FtanP
-	20	10	15	-	5
15	5	20	-	-	10
-	10	10	10	15	
5	5	5	-	5	30



Kriptazsivány

Ha valahova be kell jutni egy élőhalott csapatnak, de zárt ajtó állja útjukat, akkor a kriptazsiványok azok, akik a zár gyors és hatékony feltörésével elhárítják az akadályt. Bár nem jeleskednek a közelharcban, ugyanolyan ügyesen képesek elcsenni dolgokat, akárcsak élő megfelelőik, a tolvajok. A kriptazsiványok felelősek az élőkkel folytatott kapcsolatok kialakításáért, ami az esetek többségében alvilági személyekkel történő tárgyalást jelent. Diplomata képességeik inkább egy szélhámos ravaszságához hasonlíthatóak, de persze köztük is vannak kivételek.

Küzdelmi képességek

1 fegyveres képesség alapszinten
Fegyverdobása (1 fegyver) alapszinten
1 küzdelmi képesség alap szinten

Tudományok

Olvasás és betűvetés középszinten
Birodalomismeret kezdőszinten

Gyakorlati képességek

Lopakodás, álcázás, középszinten
vagy
Alkudozás, lódítás középszinten
Ugrás, mászás, zárnyitás kezdő szinten
Tolvajlás alapszinten

Tanuláspont

Az általános tanuláspontokon kívül csak küzdelmi és gyakorlati tanuláspontokat kap (KtanP, GtanP).

A kaszt különleges jellemzői

Ezzel a kaszttal az alábbi képességeket lehet mesterszintre fejleszteni:

Tolvajlás, zárnyitás,
birodalomismeret

A kripták által adott képességek

A Láthatatlan Kripta

2 élőhalott képesség alapszinten, érzékelés kezdő szinten

A Fekete Szárny Kripta

2 élőhalott képesség alapszinten,
tájékozódás és erdőjárás alapszinten

A Fakó Hold Kripta

1 élőhalott képesség alap-, és egy másik kezdő szinten

Az Achana Kripta

1 élőhalott képesség középszinten

A Fehér Homok Kripta

1 élőhalott képesség, nyomolvasás középszinten



A legfontosabb alaptulajdonságok

értelem, mozgás, fürgeség, (szellemi erő)

FEJLŐDÉS					
A szereplő 1 TFP után a következőket kapja:					
KtanP	TtanP	GtanP	MtanP	TanP	FtanP
1	4	5	-	-	1
A szereplő minden fejlettségi fok elérésekor az alábbi lehetőségek közül választhat:					
KtanP	TtanP	GtanP	MtanP	TanP	FtanP
10	15	35	-	-	5
15	25	15	-	-	10
10	15	15	-	20	-
5	15	5	-	10	30

Árnyékjáró

Az árnyékjárók igen sokféle feladatkört látnak el. Ők a kripták szeme és füle, tehát ők azok, akik információkat gyűjtenek mindenről, ami kapcsolatos lehet egy kripa belső és külső ügyeivel. Az árnyékjárók szokták a ritka tárgyakat és növényeket begyűjteni, melyek szükségesek egy kriptának, és ha kell, elkészítik az alapanyagokból a szükséges mérget vagy varázsitalt. Továbbá ők azok, akik háborúban íjat vagy más távolsági fegyvert ragadnak.

Küzdelmi képességek

1 lőfegyveres képesség középszinten
Célpontra összpontosítás kezdő szinten
 1 küzdelmi képesség kezdő szinten

Tudományok

Olvadás és betűvetés középszinten
Növénytan kezdőszinten

Gyakorlati képességek

Méregtelenítés középszinten
Ugrás, lopakodás, kezdő szinten
Méregkeverés alapszinten

Tanuláspont

Az általános tanuláspontokon kívül csak küzdelmi és gyakorlati tanuláspontokat kap (KtanP, GtanP).

A kaszt különleges jellemzői

Ezzel a kaszttal az alábbi képességeket lehet mesterszintre fejleszteni:
Íjak, számszeríjak, nyílpuskák használata, célpontra összpontosítás, méregkeverés, varázsitalkészítés

A legfontosabb alaptulajdonságok

értelem, mozgás, fürgeség, (testi erő)

A kripták által adott képességek

A Láthatatlan Kripa

2 élőhalott képesség alapszinten, érzékelés kezdő szinten

A Fekete Szárny Kripa

2 élőhalott képesség alapszinten,
 tájékozódás és erdőjárás alapszinten

A Fakó Hold Kripa

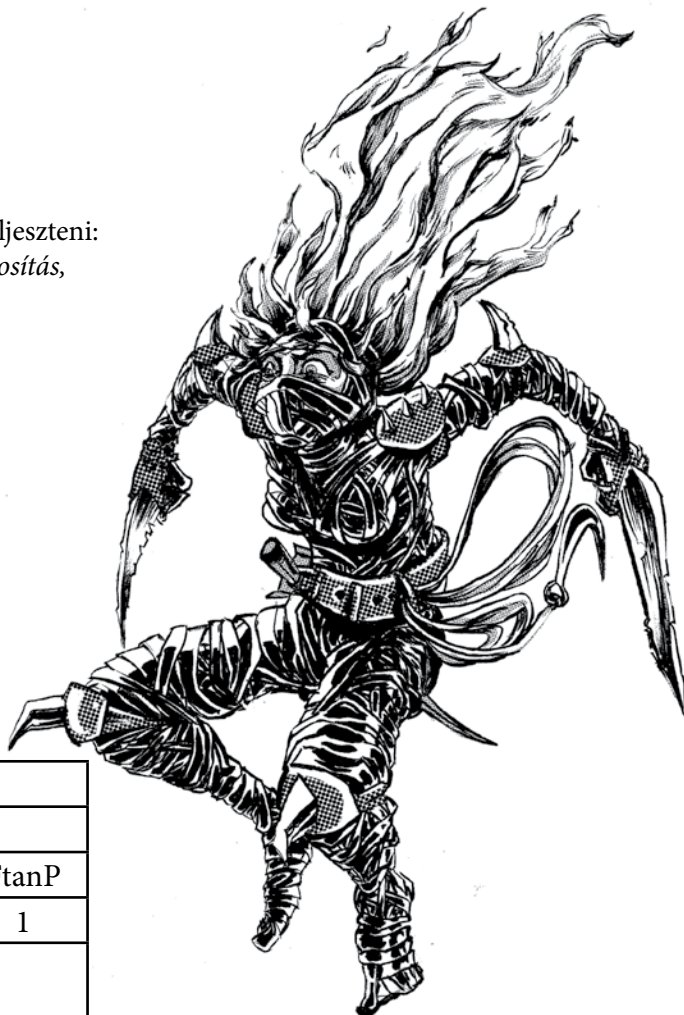
1 élőhalott képesség alap-, és egy másik kezdő szinten

Az Achana Kripa

1 élőhalott képesség középszinten

A Fehér Homok Kripa

1 élőhalott képesség, nyomolvasás középszinten



FEJLŐDÉS					
A szereplő 1 TFP után a következőket kapja:					
KtanP	TtanP	GtanP	MtanP	TanP	FtanP
5	2	3	-	-	1
A szereplő minden <i>fejlettségi fok</i> elérésekor az alábbi lehetőségek közül választhat:					
KtanP	TtanP	GtanP	MtanP	TanP	FtanP
30	10	20	-	-	5
10	20	25	-	-	10
15	15	10	-	20	-
5	10	10	-	10	30



AZ FELNEHIREK MÁGIÁI

Általános leírás

A felnehirek alapvetően egy mágiával bővítették ki a természetes mágiák sorát. Ez az új mágia osztály a vérmágia. A vérmágia a halálmágia egyik ága volt, mely még a Farenorumi időkben tovább fejlődött. Ennek a misztikus mágiának köszönhető a lidércek létezése. A többi mágiától eltérően a vérmágia legfontosabb eleme a vérben rejlő energiák felszabadítása. A vérmágia, annak ellenére, hogy a felnehirek találmánya, az élők számára is megtanulható.

Az élőhalottak másik nagy mágiacsoportja a kriptamágia, mely működését tekintve hasonló a papi mágiához. A kriptamágiát alkalmazó felnehir egy a sajátjánál sokkal nagyobb hatalomtól kapott erővel képes megidézni varázslatait. Ez a kifogyhatatlan energiaáramlás nem egy istentől származtatható, hanem a kripták szívének nevezett kriptakövek által felszabadított óriási mennyiségű energia. Minden kriptának egy ilyen kriptaköve van, mely a testből kiszabaduló lelkek energiáit gyűjti össze és raktározza el.

Akárcsak a papi mágiánál, a kriptamágia esetében is egyetlen természetes mágiát tanulhatunk meg, mely nem más, mint a kristálymágia.

Természetes mágia használata

A mentális energia kiszámítása élőhalott szereplő esetén

A varázshasználók *mentális energiája* a *szellemi erejüktől* függ. A *szellemi erő* meghatároz egy alapértéket (lásd: táblázat), melyhez hozzá kell adni azt az értéket, amit két 6-os dobókockával dobunk.

<i>Szellemi erő</i>	14	15	16	17	18	19	20
Alapérték	10	12	15	19	24	30	35

Az így kapott érték még nem a végleges érték, hiszen a *mentális energiát* kasztunk és a megtanult mágia szintje is befolyásolja. Ez az alábbiak szerint változik:

A holdbűvölő kasztúak minden megtanult szint után 7 *mentális energiát* kapnak.

Az árnyékjárók és kriptavédelvezők 5 *mentális energiát* kapnak.

Minden más szereplő a megtanult szintek után 3 *mentális energiát* kap.

A szereplő minden megtanult mágiaszint után megkapja a pluszértéket, tehát a különböző mágiái után külön-külön.

Varázslati képességek

A holdbűvölők a vér-, halál-, és idézőmágián kívül minden más mágiában csak egy varázslati képességet sajátíthatnak el. Ha egy szereplő két varázslati képességgel rendelkezett halála előtt az őselem-, vagy illúziómágiában, akkor élőhalottként az egyikről le kell mondania, vagy pedig mind a két képességet -3-as módosítóval használhatja csak.

A holdbűvölők egy mágiaosztályhoz választhatnak kettő varázslati képességet, avagy többhöz, egyet-egyet. Fontos megjegyezni, hogy a lidércek a vérmágia megtanulása esetén alapból megkapják a tisztavérűség képességet. Ez nem számít bele a kettő (vagy egy) választott varázslati képességbe.



VÉRMÁGIA



Az életet fentartó, az örök körforgást biztosító vér energiáit felhasználva nagyon sokszínű mágiát sajátíthatunk el. Ezek az olykor látványos, néha pedig észrevehetetlen varázslatok nem csak a vért tudják manipulálni, lehetőség van arra is, hogy a vért formázzuk, alakítsuk, akár egy természeti erőt. Lényeket idézhetünk, melyek vérből vannak, vagy véresőt zúdíthatunk ellenségeinkre, de ha kell, segíthetünk elállítani sebesült bajtársaink vérzését. A vérmágiában rejlő lehetőségeknek köszönhető, hogy nem maradt meg a felnehirek mágiájának, annak ellenére, hogy igazi mesterei csak a lidércek tudnak lenni. A test - és ezáltal vér- nélküli lények nem tanulhatják meg a vérmágiát.

A vérmágia különlegessége, hogy az ME-n túl vért (ÉE-t) vagy vörös energiát (VE) is áldoznia kell a varázshasználónak egy varázslat megidézéséhez.

A *mentális energiát* meditálással, alvás közben, valamint nagy mennyiségű vér közelében lehet visszanyerni. Nagy mennyiségnek számít mondjuk egy csatatéren felgyülemlett vér mennyisége, vagy egy vágóhíd dézsája, amiben felfogják a vért.

Meditálás: 10 ME/ óra

Alvás: 5 ME/óra

Nagy mennyiségű vér közelében történő cselekedet: 3 ME/ óra

Meditálás véres helyen: 15 ME/ óra

Alvás véres helyen: 8 ME/óra

A vérmágia különleges varázslati képességei

VÉRTAN

Ezzel a képességgel a szereplő elsajátíthatja, hogy kevesebb véráldozat (vagy vörösenergia) legyen szükséges a vérmágiához. Sikeres képességpróba esetén fele annyi vért kell áldoznia varázslat létrehozásához, mint alap esetben. A képességpróba megdobása után a hatás egy óráig él.

VÉRJEL MESTERSÉG

Ezzel a képességgel a szereplő az általa ismert jeleket (rovásmágia jelei, farenorumi szimbólumok) képes vérjelként alkalmazni. A jel elkészítéséhez csak a varázslati képesség sikerpróbáját kell megdobni, valamint fel kell használni bizonyos mennyiségű mentális -és vörös energiát. A szereplő csak azokat a jeleket használhatja vérjelként, melyeket tárgyakon is képes lenne alkalmazni.

A vérmágián kívüli jelek elkészítési ideje és VE/ÉE és ME igénye:

Tulajdonság	Alsó szférás rovasjel	Középső szférás rovasjel	Felső szférás rovasjel	Farenorumi szimbólum
ME	A varázslat ME igénye + 5 VE	A varázslat ME igénye +10 VE	A varázslat ME igénye +15 VE	25 ME és 15 VE
Elkészítési idő	1 perc	5 perc	10 perc	10 perc

Az így elkészült vérjelek legfeljebb egy óráig élnek.

Szintén ezzel a képességgel lehet elérni, hogy a szereplő ne csak három vérjelet rajzolhasson egyszerre a testére. Minden elért második szint eggyel növeli a lehetséges vérjelek számát. (tehát : 2-es szinttől 4, 4-es szinttől 5, 6-os szinttől 6, 8-as szinttől 7, 10-es szinttől 8, a 12-es szinttől 9 vérjelet tud a mágus a testére rajzolni.)

TISZTAVÉRŰSÉG

Ez a képesség lehetővé teszi a varázshasználó számára, hogy egy mágikus rituálét hajtson végre, melynek köszönhetően a vére ellenálló lesz a vérmágia hatásaira, ha az idézője úgy akarja. Tehát sikeres képességpróba esetén a varázshasználó ellenáll egy adott vérvarázslatnak. Ha nem dob, vagy elvétí a próbát a szereplő, a vérmágia hatni fog testére.

Az alsó szféra varázslatai

VÉRKÖVETÉS*Mentális energia:* 5+10 | *ÉE/VE:* 2 | *VFP:* 1 | *Nehézség:* könnyű

A mágiahasználó ezzel a varázslattal képes arra, hogy a vérét a célpont lényre rákenve, követni tudja őt legfeljebb 12 órán át. Még 10 ME felhasználásával arra is használható, hogy a megtalált (akár alvadt) vér alapján képes legyen megtalálni a vér hordozóját.

IGY: azonnali | **Hatóidő:** azonnali | **Hatótávolság:** 500 km^{kör} | **Védekezés:** nincs**VÉRÉRZÉKELÉS***Mentális energia:* 10 | *ÉE/VE:* 2 | *VFP:* 1 | *Nehézség:* könnyű

A varázshasználó a vérből egy gömböt formáz, majd működésbe hozza a varázslatot. A vörös színű gömb kiterjeszti az idéző érzékeit. A gömb segítségével látni lehet a sötétben, sőt érzékeli (nem látja) a láthatatlan lényeket. A gömböt elhelyezve az adott területen 50 méter sugarú körben képes érzékeltetni, mindezt úgy, hogy legfeljebb 5 kilométerrel távolodik el a gömbtől. A gömböt nagyon egyszerű megsemmisíteni: Elég egy legalább 3 sebzést okozó fizikai, vagy mágikus hatás a gömb elpusztításához. A gömbbel úgy lát a szereplő, ahogy saját maga, tehát nem jön létre gömblátás.

IGY: azonnali | **Hatóidő:** szint/óra | **Hatótávolság:** 50 m^{kör} | **Védekezés:** nincs**VÉRELEMZÉS***Mentális energia:* 3 | *ÉE/VE:* 2 | *VFP:* 1 | *Nehézség:* könnyű

A varázslat segítségével az idéző kielemezheti valakinek a vérét, meghatározva így a vércsoportját, a vérben fellelhető kórokozók mennyiségét és fajtáját, vagy idegen anyagok jelenlétét. A vérnek legalább fél deci mennyiségűnek kell lennie.

IGY: azonnali | **Hatóidő:** azonnali | **Hatótávolság:** 1 m | **Védekezés:** nincs**VÉRPEZSDÍTÉS***Mentális energia:* 5+5/cél | *ÉE/VE:* 2+1/cél | *VFP:* 2 | *Nehézség:* könnyű

A varázslat fokozza a vében található serkentő anyagokat. (Adrenalin, és egyéb hormonok). A vérpezsdítésnek köszönhetően a varázslat időtartamára ideiglenesen megnő az erőnlét, a mozgás, és a fürgeség 2-vel. Még 5 ME elköltésével, és egy ÉE/VE feláldozásával másokra is varázsolható.

IGY: gyors | **Hatóidő:** szint/óra | **Hatótávolság:** 1 m | **Védekezés:** nincs**VÉR MEGSZÓLÍTÁSA***Mentális energia:* 6+2 | *ÉE/VE:* 2 | *VFP:* 2 | *Nehézség:* könnyű

A varázshasználó egy lény (akár alvadt) vérből információkhoz juthat a vér hordozójának személyiségéről, testfelépítéséről, egészségi állapotáról. Még 2 ME felhasználásával képes megidézni a vér kiserkenése előtti egy perc történéseit a vér hordozójának szemszögéből.

IGY: gyors | **Hatóidő:** azonnali | **Hatótávolság:** 1 m | **Védekezés:** nincs**VÉR TISZTÍTÁSA***Mentális energia:* 10 | *ÉE/VE:* 2 | *VFP:* 1 | *Nehézség:* könnyű

A varázshasználó megtisztíthatja saját, vagy egy célpont lény vérét. Ilyenkor az összes vérhez kötődő betegség, mérgezés, vagy más a vérre gyakorolt hatás megszűnik. (A varázslat nem használható a vérzékenység átkának megszüntetésére.)

IGY: azonnali | **Hatóidő:** maradandó | **Hatótávolság:** 1 m | **Védekezés:** nincs



A középső szféra varázslatai

VÉRCsapda

Mentális energia: 12 | *ÉE/VE:* 4 | *VFP:* 2 | *Nehézség:* nem nehéz

Az idéző egy vértócsát idéz meg melynek körülbelüli sugara (mivel nem tökéletesen kör alakú a pocsolya) 2 méter. A pocsolját képtelen elhagyni az a lény, aki belelép. Ha a pocsoljába ragadt áldozat vérezni kezd, akkor a pocsolja addig folyamatosan aktív marad, míg a bajba jutott lény el nem vérzik, vagy valaki el nem állítja a vérzést. A hatóidőn túli pocsolja a vérzés megszűnése után rögtön felszívódik. Ha egy lény meghal a pocsoljában vérzés által, akkor a pocsolja mérete az eredeti méretének kétszeresére nő, és még legalább egy percig biztosan aktív marad.

IGY: azonnali | **Hatóidő:** szint/kör | **Hatótávolság:** 2 méter | **Védekezés:** nincs

VÉRalkohol szint

Befolyásolása

Mentális energia: 6+5/cél | *ÉE/VE:* 4 | *VFP:* 1 | *Nehézség:* könnyű

Ezzel a varázslattal az idéző a célpont lény véralkohol szintjét tudja megváltoztatni. Ha kell, megemeli úgy, hogy teljesen részeg legyen, ha kell, lecsökkenti a részegséget. További 5 ME felhasználásával több célpontra lehet rávarázsolni. A varázslat az alkoholra immunis lényekre is hat, mivel a szervezetük gyorsan lebontja az alkoholt, és így nem jut a vérükbe, ezzel a varázslattal azonban közvetlenül befolyásolja az idéző a vér alkoholszintjét.

IGY: azonnali | **Hatóidő:** szint/óra | **Hatótávolság:** 10 m^{kör} | **Védekezés:** MVÉ

VÉRZÉS ELÁLLÍTÁSA

Mentális energia: 5 | *ÉE/VE:* 2 | *VFP:* 1 | *Nehézség:* könnyű

A varázslat segítségével a legsúlyosabb seb vérzését is képes elállítani az idéző. A vér pillanatok alatt megalvad, és a seb összehúzódik. A varázslat következményeként a célpont lény élete megmenekülhet, sőt azonnal gyógyul 5 ÉE-t.

IGY: azonnali | **Hatóidő:** maradandó | **Hatótávolság:** 3 m | **Védekezés:** nincs

VÉRZÉKENYSÉG ÁTKA

Mentális energia: 15 | *ÉE/VE:* 6 | *VFP:* 3 | *Nehézség:* nehéz

A varázslat megidézője a célpont lényre olyan átkot mond, melytől az áldozat vérzékeny lesz. Ez azt jelenti, hogy a legkisebb sebtől is elvérezhet, tehát még egy tűszúrástól is körönként 2 ÉE-t veszít.

IGY: azonnali | **Hatóidő:** maradandó | **Hatótávolság:** 2 m | **Védekezés:** MVÉ

VÉRVÉRT

Mentális energia: 12 | *ÉE/VE:* 4 | *VFP:* 2 | *Nehézség:* nem nehéz

A varázshasználó egy vörös színű, nedves felületű vérvértet idéz magára. A vért azonnal működésbe lép, ha az idézőt támadás éri, ilyenkor egy 2-3 cm vastagságú vérnyúlvány tör elő a vértből, mely lassítja az idézőt ért csapást. Ez lövedékek ellen is hatásos, és mivel fizikai ellenállást jelent, brution nyilakra is hat. A vért tulajdonságai: Kivédett TD: 6, 17, 20, Kivédett TTD: 3-7, 0

IGY: azonnali | **Hatóidő:** szint/perc | **Hatótávolság:** nincs | **Védekezés:** nincs

VÉRLÉNY IDÉZÉSE

Mentális energia: 20 | *ÉE/VE:* 6 | *VFP:* 3 | *Nehézség:* nehéz

Ezzel a varázslattal egy vérből összeállt lényt lehet megidézni. A vérlény természetét tekintve leginkább egy túlméretezett mókusra hasonlít. Nagy, és széles füle és aranyos barna szeme van. Ha nem úgy nézne ki, mint egy nyüzött dög, még bájos is lehetne. A vérlény mindig ahhoz kötődik, akinek a vérből megidézték, így a varázshasználó másoknak is idézhet vérlényt. A vérlény kezdetben nem képes beszélni, de tanítható.

A vérlény tulajdonságai: ÉE: 15, FVD - SVD: 6, RGY: 4 LGY 2, MVÉ: 7, vérvarázslatok ellen 14, SPD: dk10
EG.: 17 TE.: 8 SZE.: 16 ÉRT.: 16 MOZG.: 15 FÜRG.: 10 ERŐN.: 8 LE.: 16 KÜLA.: 5

A vérlényt kezdetben az alábbi képességek közül kettőre lehet megtanítani alapszinten:

Lopakodás, tolvajlás, érzékelés, nyomolvasás, rejtőzködés, úszás, mászás, vadászat, kötetlen küzdelem, Olvasás és betűvetés, nyelvismeret, ugrás

A vérlény a szereplő minden TFP-je után 5 TanP-ot kap, amiből fejlődhet.

IGY: 4 kör | **Hatóidő:** maradandó | **Hatótávolság:** 1 m | **Védekezés:** nincs





A felső szféra varázslatai

VÉRSZERZŐDÉS

Mentális energia: 15 | *ÉE/VE:* 4 | *VFP:* 2 | *Nehézség:* Nem nehéz

A vérszerződés hatására a varázshasználó és egy célpont lény közeli mágikus kapcsolatba kerül. Minden lény legfeljebb három személlyel köthet vérszerződést élete során. A vérszerződés addig tart, ameddig az idéző vagy a célpont el nem pusztul. Hatására a két lény érzi egymás jelenlétét, és bármikor megtalálhatja a másikat. Képesek egymásnak életenergiát átadni és így egymást gyógyítani, ha öt méteres közelségben vannak. A 4 ÉE/VE-t a kiválasztott személynek is fel kell áldoznia.

IGY: azonnali | Hatóidő: maradandó | Hatótávolság: lásd a leírásban

VÉRPARAZITA IDÉZÉSE

Mentális energia: 25 | *ÉE/VE:* 6 | *VFP:* 3 | *Nehézség:* Nehéz

A varázshasználó a célpont lény vérebe egy mikroszkopikus vérparazitát idéz. A vérparazita jelenléte nem érzékelhető az áldozat számára. Csak a vér elemzése varázslattal lehet kideríteni, hogy valakiben van -e vérparazita. Az idéző a vérparazita segítségével képessé válik arra, hogy használja az áldozata érzékeit. Ilyenkor az idézőnek csak be kell csuknia a szemét és koncentrálnia kell, és máris úgy lát, hall, érzékel, mint az áldozata. A vérparazita segítségével bármikor megtalálhatja az áldozatát a varázshasználó, és 10 méteres távolságon belül felrobbanthatja a vérparazitát. Ez 25 ME felhasználását igényli, és 20+dk20 sebzést okoz az áldozatnak. A varázslat a parazita elpusztulásakor megszűnik. A vérparazitát a felismerése után gyógyítással, természetgyógyászattal, vagy gyógyító varázslatokkal lehet eltüntetni a szervezetből. A varázslat ellen egészség próbát lehet dobni -4-es módosítóval. Egy erős szervezet immunrendszere tehát védekezhet a parazita ellen, és így elpusztíthatja azt.

IGY: azonnali | Hatóidő: maradandó | Hatótávolság: lásd a leírásban | Védekezés: Eg

VÉRDÖG IDÉZÉSE

Mentális energia: 25 | *ÉE/VE:* 6 | *VFP:* 3 | *Nehézség:* Nehéz

A varázslat hatására egy nagyméretű farkas természetének megfelelő, torz, vörös színű, nyálkás, két lábon járó, kutyafejű lényt idéz meg a varázshasználó. Mellső végtagjai csököttek, végükön csökevényes karmok vannak.

Tulajdonságok: EG.: 20 TE.: 18 SZE.: 8 ÉRT.: 13 MOZG.: 18 FÜRG.: 18 ERŐN.: 18 LE.: 10 KÜLA.: 5

Képesség: *ugrás* középhaladó szinten

Támadási módok: A vérdög támadhat a mellsővégtagjai végén lévő karmokkal (TD: 16/dk20, összTP: 7, FGY: 2, FE: 2), vagy megharaphatja áldozatát (TD: 13/dk20, TP: 12, FGY: 1, FE: 1).

Jellemzők: ÉE: 35, FVD: 8, SVD: 4, RGY: 12, LGY: 6, MVÉ: 2, vérmágia ellen 12, ME: nincs, SPD: dk20+2

IGY: gyors | Hatóidő: szint/perc | Hatótávolság: 1 m | Védekezés: nincs

ORRVÉRZÉS

Mentális energia: 20 | *ÉE/VE:* 6 | *VFP:* 3 | *Nehézség:* Nehéz

Az idéző ezzel a varázslattal megemeli a célpont lény vérnyomását, ettől azonnal elkezd vérezni az orra. A következő körtől minden körben 1 ÉE-t veszít, és a vérnyomása tovább nő. Az ötödik körtől erőnlétpróbát kell dobnia az áldozatnak minden körben. Ha elvétí, akkor szívinfarktust kap.

IGY: azonnali | Hatóidő: szint/kör | Hatótávolság: 10 m | Védekezés: MVÉ

VÉRBUROK

Mentális energia: 20⁺¹⁰ | *ÉE/VE:* 6 | *VFP:* 3 | *Nehézség:* Nem nehéz

A varázshasználó teste körül egy méteres távolságban egy átláthatatlan, mélyvörös színű, nyálkás csillogású burok jön létre. A burkon csak a varázshasználó lát át. A burok véd az alsó, világi, középső, és a hangszféra varázslataitól. A közelharc támadók azonnal megvakulnak a burkot elérve a szemükbe kerülő vértől. A burok elhagyása (és a szem megtörlése) után a vakság megszűnik. A távolsági fegyvert használók -3 TTD-vel, és -6-os célpontra lövéssel próbálkozhatnak eltalálni az idézőt.

IGY: Azonnali | Hatóidő: szint/kör | Hatótávolság: 1 m | Védekezés: nincs | Védekezés: nincs

VÉR LOPÁSA

Mentális energia: 10 | *ÉE/VE:* 4 | *VFP:* 2 | *Nehézség:* Nem nehéz

A varázshasználó az érintésével képes ellopni a megérintett lény véréét. Ilyenkor a másik kezében gömbbő formálódva összegyűlik a vér, melyet később elraktározhat egy üvegcskébe. A gömb alak legfeljebb 5 percig marad fenn. Ezzel a módszerrel legalább 1, és legfeljebb 5 deciliter vért képes ellopni az idéző.



A legfelsőbb szféra varázslatai

SZÍVSZORÍTÁS

Mentális energia: 30+8/cél | ÉE/VE: 6+1/cél | VFP: 3 | Nehézség: Nehéz

A mágiahasználó ezzel a varázslattal képes arra, hogy az áldozat vérnyomását egy pillanat alatt megemelje, és ezáltal szinte azonnali szívinfarktust idézzen elő. A varázslat +8 ME és +1 ÉE/VE felhasználásával további célpontokra is kiterjeszhető.

IGY: azonnali | Hatóidő: azonnali | Hatótávolság: 15 m | Védekezés: MVÉ

VÉRFAGYASZTÁS

Mentális energia: 20 | ÉE/VE: 6 | VFP: 3 | Nehézség: Nehéz

A varázshasználó a célpont vérének folyását lelassítja, így az anyagcsere folyamatok lassulása és működésképtelensége maradandó szervi károsodást okoz. A varázslat hatását egy 10-es kocka dobásával határozzuk meg:

Dobott érték	1-3	4-5	6-9	0
Hatás	Maradandó agyi károsodás: értelem: 5-re csökken	A szervezet károsodást szenved: 30 sebzés	Az áldozat egészsége 6-ra csökken.	Az áldozat maradandóan lebénul.

IGY: azonnali | Hatóidő: maradandó | Hatótávolság: 10 m | Védekezés: MVÉ

VÉRFORRALÁS

Mentális energia: 25 | ÉE/VE: 8 | VFP: 3 | Nehézség: Nehéz

A varázshasználó körül minden lény láza kritikus magasságokba emelkedik. Ennek következménye, hogy a varázslat harmadik körében mindenkinek Egészség és Erőnlét próbát kell dobnia. Aki elvétí az egészség próbát, annak a vérben kicsapódnak a fehérjék, és ez a halálát okozza. Aki elvétí az erőnlét próbát, az a földre roskad a varázslat végéig. A varázslat kezdetétől minden körben 5-öt sebződnek az áldozatok.

IGY: azonnali | Hatóidő: szint/kör | Hatótávolság: 20 m^{kör} | Védekezés: MVÉ

TORZSZÜLÖTT IDÉZÉSE

Mentális energia: 50 | ÉE/VE: 8 | VFP: 4 | Nehézség: Nagyon nehéz

Az idéző ezzel a varázslattal egy három méter magas, két lábú, háromkezű, vérszínű torzszülöttet hoz létre.

Tulajdonságok: EG.: 20 TE.: 20 SZE.: 3 ÉRT.: 5 MOZG.: 6 FÜRG.: 6 ERŐN.: 20 LE.: 15 KÜLA.: 4

Támadási módok: A torzszülött első támadási módja az, hogy legvastagabb, támadó karját megrendítve szétmorzsolja ellenfelét (TD: 13/dk20, összTP: 25, FE: 3, FGY: 1). A másodlagos támadása az, hogy a kisebbik karjaival és csökkent lábával elsöpri az ellenfeleit, akik a földre esnek, és fejenként dk20-at sebződnek. Ezzel a támadási móddal – melynek sikere 15/dk20 – a torzszülött legfeljebb öt célpontot tud megtámadni. Az elsődleges támadástól függetlenül, körönként használhatja elsöpri támadását, mely ellen áldozatai csak SVD-vel védekezhetnek.

Jellemzők: ÉE: 85, FVD: 12, SVD: 3, RGY: 3, LGY: 1, MVÉ: 1, ME: nincs, SPD: dk10+2

A torzszülött teste vérplazmából áll, így csak mágikus sebzéssel ellátott fegyverekkel lehet megsebezni.

IGY: gyors | Hatóidő: szint/óra | Hatótávolság: 2 m | Védekezés: nincs

VÉRKATLAN

Mentális energia: 30 | ÉE/VE: 6 | VFP: 3 | Nehézség: Nehéz

A varázshasználó egy 4 méter mély, 5 méter hosszú és 5 méter széles katlant hoz létre megnyitva a padlót, vagy a földet. A katlan színültig tele van kellemesen meleg vérral. Az áldozatoknak, akik a katlanba esnek, minden körben lelkierő próbát kell dobniuk. Ha elvétik, akkor sokkos állapotba kerülnek: ez biztos fulladást okoz 10 körön belül. A katlanból csak erőnlét vagy testi erő próba sikeres megdobásával lehet kijutni.

IGY: azonnali | Hatóidő: 24 kör (2 perc) | Hatótávolság: lásd a leírásban | Védekezés: LeP, ErP

VÉRESŐ

Mentális energia: 30 | ÉE/VE: 6 | VFP: 3 | Nehézség: Nehéz

A varázslat hatására vörös felhők jelennek meg az égen, majd szinte azonnal vér kezd hullani belőlük. Ez a legtöbb lény számára maga a rémálom. Akinek a lelki ereje 10 alatt van próba dobása nélkül sokkos állapotba kerül. A többi lény csak sikertelen lelkierő próba dobása után kerül sokkos állapotba. A próbát kétkörönként kell dobni.

IGY: gyors | Hatóidő: szint/perc | Hatótávolság: 100 m^{kör} | Védekezés: LeP



Vérmérgek, vérjelek és egyéb vérvarázslatok

A vérjelet mindig egy testre kell rajzolni. A jelben lévő mágia a vér megalvadása (mely legfeljebb 1 percig tart) után aktivizálódik, és a vérjel lemosásáig, de legfeljebb 12 óráig működik. Egy lényen legfeljebb három jel működhet, kivéve, ha ismeri a vérjel mesterség varázslati képességet a célpont lény.

NÉMÍTÓ VÉRMÉREG

Mentális energia: 15 | *ÉE/VE:* 2 | *VFP:* nincs | *Nehézség:* nem nehéz

A varázshasználó a célpont lény vérébe olyan vérmérget juttat, mely elnémítja azt. A varázslat hatását csak fény- és kiteljesedés szférás gyógyító papi mágiákkal lehet megszünetni.

IGY: azonnali | **Hatóidő:** maradandó | **Hatótávolság:** 5 m | **Védekezés:** MVÉ

Feltétel: 3 varázslat a *vérmágia középső szférájából* és a „*vérzékenység átka*” varázslat ismerete

VAKÍTÓ VÉRMÉREG

Mentális energia: 20 | *ÉE/VE:* 2 | *VFP:* nincs | *Nehézség:* nem nehéz

A varázshasználó a célpont lény vérébe olyan vérmérget juttat, mely megvakítja azt. A varázslat hatását csak fény- és kiteljesedés szférás gyógyító papi mágiákkal lehet megszünetni.

IGY: azonnali | **Hatóidő:** maradandó | **Hatótávolság:** 5 m | **Védekezés:** MVÉ

Feltétel: A „*némító vérméreg*” varázslat ismerete

BÉNÍTÓ VÉRMÉREG

Mentális energia: 30 | *ÉE/VE:* 4 | *VFP:* nincs | *Nehézség:* nehéz

A varázshasználó a célpont lény vérébe olyan vérmérget juttat, mely teljesen lebénítja azt. A varázslat hatását csak fény- és kiteljesedés szférás gyógyító papi mágiákkal lehet megszünetni.

IGY: azonnali | **Hatóidő:** maradandó | **Hatótávolság:** 5 m | **Védekezés:** MVÉ

Feltétel: 3 varázslat a *vérmágia felső szférájából* és a „*vakító vérméreg*” varázslat ismerete

GYILKOS VÉRMÉREG

Mentális energia: 25 | *ÉE/VE:* 6 | *VFP:* nincs | *Nehézség:* nehéz

A varázshasználó a célpont lény vérébe olyan vérmérget juttat, mely két körön belül megöli az áldozatot.

IGY: azonnali | **Hatóidő:** maradandó | **Hatótávolság:** 5 m | **Védekezés:** MVÉ

Feltétel: 3 varázslat a *vérmágia legfelsőbb szférájából* és a „*bénító vérméreg*” varázslat ismerete

A TETSZHALÁL JELE

Mentális energia: 10 | *ÉE/VE:* 2 | *VFP:* nincs | *Nehézség:* könnyű

A varázslat hatására a test, melyre a jelet rajzolták, 12 órára a tetszhalál állapotába kerül. A szívdobogás annyira lelassul, hogy csak elnir hallással lehet meghallani, azzal is csak fél méter távolságból.

IGY: 1 perc | **Hatóidő:** 12 óra | **Hatótávolság:** érintés | **Védekezés:** nincs

Feltétel: 3 varázslat a *vérmágia középső szférájából* és a „*vézés elállítása*” varázslat ismerete

AZ ÉBERSÉG JELE

Mentális energia: 10 | *ÉE/VE:* 2 | *VFP:* nincs | *Nehézség:* könnyű

A jel hatására a test, melyre a vérjelet rajzolták, 12 órán keresztül kibírja alvás nélkül, függetlenül attól, hogy mennyire volt fáradt a varázslat létrehozásakor. A 12 óra letelte után a test elernyed, és a lény, aki 12 órán keresztül éber volt, legalább 3 órára elalszik.

IGY: 1 perc | **Hatóidő:** 12 óra | **Hatótávolság:** érintés | **Védekezés:** nincs

Feltétel: „*A tetszhalál jele*” varázslat ismerete

A TULAJDONSÁGOK JELEI

Mentális energia: 20 | *ÉE/VE:* 4 | *VFP:* nincs | *Nehézség:* nem nehéz

Ezzel a jellel a test alaptulajdonságait lehet fokozni. Minden alaptulajdonságnak meg van a saját jele. Az adott alaptulajdonság a jel hatására 20-as értékűre nő. A varázslattal egyszerre csak egy tulajdonságot lehet növelni. Ha több tulajdonságot szeretnénk megváltoztatni, akkor többször kell létrehozni a varázslatot, tehát több jelet kell a testre rajzolni.

IGY: 5 perc | **Hatóidő:** 12 óra | **Hatótávolság:** érintés | **Védekezés:** nincs

Feltétel: „*Az éberség jele*” varázslat ismerete

**A LÁTÁS JELE***Mentális energia: 20 | ÉE/VE: 4 | VFP: nincs | Nehézség: nem nehéz*

A jel hatására az azonos nevű farenorumi szimbólum hatása érvényesül 12 órán keresztül.

IGY: 10 perc | Hatóidő: 12 óra | Hatótávolság: érintés | Védekezés: nincs**Feltétel: 3 varázslat a vérmágia felső szférájából és „a tulajdonságok jelei” varázslat ismerete****AZ AKARAT JELE***Mentális energia: 20 | ÉE/VE: 4 | VFP: nincs | Nehézség: nehéz*

A varázshasználó az áldozata vérével ezt a jelet rajzolja a saját testének egy jól látható pontjára. Amint az áldozat megpillantja a jelet, azonnal az idéző hatalma alá kerül. A varázslat hatóideje alatt bármit lehet parancsolni az áldozatnak, mely nem veszélyezteti az életét közvetlenül. (Tehát nem lehet rábírní, hogy küzdjön, vagy hogy öngyilkos legyen.) A védekezést a varázslat ellen a jel észrevételekor kell megdobni.

IGY: 10 perc | Hatóidő: 12 óra | Hatótávolság: érintés | Védekezés: MVÉ**Feltétel: 3 varázslat a vérmágia felső szférájából és „a tulajdonság jelei” és a „vérszerződés”****varázslatok ismerete****A MÁRTÍR JELE***Mentális energia: 30 | ÉE/VE: 6 | VFP: nincs | Nehézség: nagyon nehéz*

A varázshasználó az áldozata vérével ezt a jelet rajzolja a saját testének egy jól látható pontjára. Amint az áldozat megpillantja a jelet, azonnal az idéző hatalma alá kerül. A varázslat hatóideje alatt bármit lehet parancsolni az áldozatnak. Az áldozat örömmel feláldozza magát az idézőért, sőt, ha az azt kívánja, önkéntesleg vet véget életének. A védekezést a varázslat ellen a jel észrevételekor kell megdobni.

IGY: 10 perc | Hatóidő: 12 óra | Hatótávolság: érintés | Védekezés: MVÉ**Feltétel: 3 varázslat a vérmágia legfelsőbb szférájából és „az akarat jele” varázslat ismerete****AZ ELEMI-****ELLENÁLLÁS JELE***Mentális energia: 20 | ÉE/VE: 6 | VFP: nincs | Nehézség: nehéz*

A jel hatására a test, melyre a vérjelet rajzolták, 12 órán keresztül ellenáll az őselem varázslatok hatásainak.

IGY: 10 perc | Hatóidő: 12 óra | Hatótávolság: érintés | Védekezés: nincs**Feltétel: 3 varázslat a vérmágia felső szférájából és „vérburok” varázslat ismerete****AZ FIATALSÁG JELE***Mentális energia: 15 | ÉE/VE: 6 | VFP: nincs | Nehézség: nem nehéz*

A jel hatására a test, melyre a vérjelet rajzolták, 12 órán keresztül olyan fiatalnak tűnik, mint 22-24 éves korában. Ezt a varázslatot alkalmazva egy testtel rendelkező élőhalott felveheti a halála előtti alakját.

IGY: 10 perc | Hatóidő: 12 óra | Hatótávolság: érintés | Védekezés: nincs**Feltétel: 3 varázslat a vérmágia felső szférájából és a „vér lopása” varázslat ismerete****VÉRNYÚLVÁNY***Mentális energia: 15 | ÉE/VE: 6 | VFP: nincs | Nehézség: nem nehéz*

A varázshasználó valamelyik végtagját képes vérnyúlvánnyá változtatni. Ennek köszönhetően akár 10 méterre is képes elnyúlni. A vérnyúlvány teljesen szabadon mozoghat, kikerülhet fegyvereket, nem lehet elvágni. Az idéző a varázslat ideje alatt bármikor újraformázhatja a nyúlvány végét úgy, hogy az egy kéz formáját vegye fel. A varázslattal egyszerre csak egy végtagot lehet átalakítani.

IGY: gyors | Hatóidő: szint/perc | Hatótávolság: 10 m | Védekezés: nincs**Feltétel: „A fiatalság jele” varázslat ismerete****VÉRPLAZMA ALAK***Mentális energia: 35 | ÉE/VE: 6 | VFP: nincs | Nehézség: nehéz*

A varázshasználó egész testének belseje összefüggő vérplazmává változik, ami a bőrön nem okoz elváltozásokat, így ránézésre semmi különös nem érzékelhető. Bármilyen anyag, ami becsapódik az idéző testébe, átmegey rajta. A brution eredetű anyagok épp úgy, mint más fémek és anyagok. Ilyenkor csak mágikus sebzéssel ellátott fegyverrel vagy mágiával lehet megsebezni az idézőt.

IGY: 6 kör | Hatóidő: szint/perc | Hatótávolság: nincs | Védekezés: nincs**Feltétel: varázslat a vérmágia legfelsőbb szférájából és a „vérnyúlvány” varázslat ismerete**



A KRIPTÁK KÖNYVE

KRIPTAMÁGIA

A kriptakövekből áradó mágikus erőt felhasználó mágiaosztály a kriptamágia. A beavatott sötétpapok bárhol rácsatlakozhatnak a kő energiáira, így létrehozhatják varázslataikat.

A Láthatatlan Kripta varázslatai főleg levegőmágiákra, és tudatot befolyásoló mágiákra építenek. Éppúgy megtalálhatóak közöttük az illúziók, mint a félelmet keltő igék és átkok.

A Fekete Szárny Kripta mágija az egyetlen, ahol megtalálható pár gyógyító varázsigé. Ennek a kriptának a hívei főleg idéző-, árnyék-, jég- és energiavarázslatokat alkalmaznak.

A Fakó Hold Kripta mágija bővelkedik az átkokban és rontóigékben, valamint a sötét és pusztító varázslatokon kívül vérvarázslatok is megtalálhatóak benne.

Az Achana Kripta mágija föld, idéző, és mérgező igékkel van tele.

Főleg pusztító tűzvarázslatok és feketemágia elegye adja a Fehér Homok Kripta mágijának esszenciáját.

A kriptamágiát csak a sötétpapok és a kriptavédelmzők tanulhatják meg. Ha egy szereplő elsajátította ezt a mágiaosztályt, akkor ezen kívül csak a kristálymágiát sajátíthatja el.

Alapvetően a kriptamágia ugyanúgy működik, mint a papi mágia* annyi különbséggel, hogy a hatalmat a kriptakő adja, és nem egy istenség. Például a kriptamágiában található vérmágiák a varázslathoz szükséges vér megidézésével jönnek létre, így gyakorlatilag még a lidérc sötétpapoknak sem kell vérenergiát felhasználniuk. A szférákat is másképp hívják, mint a papi mágiaiban. A legelső szféra a túlvilági szféra, majd azt követi a suttogás szféra, majd pedig a sötétség szféra következik, ami a beteljesedés szférát előzi meg.

A mentális energia kiszámítása és regenerálása

A kriptamágiát használók mentális energiája a lelkierejüktől függ. A lelkierő meghatároz egy alapértéket (lásd: táblázat), melyhez minden megtanult szint után 6 ME-t kell hozzáadni, ha a szereplő sötétpap. Ha a szereplő kriptavédelmző, akkor minden szint után 4 ME-t kap.

A lelkierő	4-6	7-9	10-11	12-13	14	15	16	17	18	19	20
Alapérték	3	5	7	9	11	13	15	20	25	30	35

Például: Ha a 18-as lelkierejű sötétpap mágiaismerete elérte a 3. szintet, az alapérték 25, amihez minden megtanult szintje után 6-ot, azaz összesen 18-at adunk, így lesz 43 a sötétpap mentális energiája (alapME).

Mentális energiáját három rituáléval lehet visszanyerni :

1. Teljes rituálé

Ez a rituálé négy órán keresztül tart. Ez alatt az idő alatt a szereplő az összes mentális energiáját visszanyeri.

Ha megszakad a rituálé folyamata, akkor óránként 10 ME-vel kell számolni.

2. Gyors rituálé

Ez a rituálé egy órán át tart, és 20 ME-et lehet vele visszanyerni. Ha megszakad a rituálé folyamata, akkor a szereplő mentális energiája egyáltalán nem regenerálódott.

3. Lélek-lopó rituálé

Egy csatában a megölt áldozat lelkének energiáit ragadja magához. A rituálé két kört vesz igénybe, és így 10×dk10 ME-t regenerálhat a szereplő. A ritulét csak olyan halotton lehet végrehajtani, aki kevesebb mint egy perce halt meg.

A negyedik rituálé nem az ME regenerálására szolgál, hanem az idéző varázslatainak egy tulajdonságát növeli meg. A felnehirek a rituálét három-négy kő társaságában végzik, melyekre bizonyos időközönként megfelelő ritmusokat ütnek. Ezért nevezik ezt a rituálét kopogó rituálénak. Minden óra két egységgel növeli a varázslatok hatótávolságát, vagy egy egységgel a hatóidőt. Ez a hatás 48 órán át tart.

A sebzés növeléséhez a rituálé során fel kell áldozni egy lényt is. A varázslatok sebzése annyival nő meg, amennyi a feláldozott lény életenergiájának egy ötöde. (Tehát 5 életenergia alatti lényeket áldozni nem érdemes.) A rituálé ilyenkor két órán át tart, és a hatás 24 órán keresztül lesz érzékelhető. A kopogó rituálék hatása nem adódik össze, mindig a legutóbbi rituálé hatása érvényesül.

* Tehát minden egyéb szabály, ami itt nincs kifejtve, A beavatás könyvében leírtak szerint működik.



A LÁTHATATLAN KRIPTA VARÁZSLATAI

A túlvilági szféra varázslatai

ELŐHALOTT ÉSZLELÉSE

Mentális energia: 3 | Nehézség: könnyű

A varázslat segítségével a mágiahasználó észleli az élőhalottak jelenlétét vagy az éppen működő *halálmágiát*.

IGY: azonnali | Hatóidő: azonnali | Hatótávolság: 100 m

ELEKTROMOS KISÜLÉS

Mentális energia: 5 | Nehézség: könnyű

A varázshasználó kezéből kisebb villámok csapnak ki, melyek az első körben 10 sebzést okoznak, majd a következő 3 körben 2-2 sebzést.

IGY: azonnali | Hatóidő: 4 kör | Hatótávolság: 10 m | Védekezés: MVÉ

NESZTELEN LÉPTEK

Mentális energia: 10 | Nehézség: könnyű

A varázslat ideje alatt a varázshasználó léptei nesztelelné válnak, mivel a varázslat megszünteti a levegőben a hanghullámok terjedését. Ezért a legtökéletesebben halló lények sem képesek az idéző mozgását hallószervükkel érzékelni. (A varázshasználó érzékelését célzó képességpróbák -6-os módosítót kapnak.)

IGY: azonnali | Hatóidő: szint/perc | Hatótávolság: nincs | Védekezés: nincs

LÁTHATATLAN BUROK

Mentális energia: 10⁺⁵ | Nehézség: nem nehéz

A varázslat az idéző vagy a célpont körül egy burkot hoz létre, mely fizikai akadályt nem jelent, viszont a levegő nem cserélődik a burok és a külső légtér között.

IGY: azonnali | Hatóidő: szint/kör | Hatótávolság: 3 m^{kör}

KÜLSŐVÁLTOZTATÁS

Mentális energia: 15 | Nehézség: könnyű

A varázshasználó egy méreteiben hozzá hasonló tárggyá vagy lényé változtathatja magát. Ezzel a varázslattal egy személy arcának vonásait nem lehet lemásolni, ezért ahhoz az arcváltoztatás varázslatot kell használni.

IGY: azonnali | Hatóidő: szint/perc | Hatótávolság: nincs | Védekezés: nincs

A VILLÁMOK EREJE

Mentális energia: 10 | VFP: 2 | Nehézség: könnyű

A kiválasztott fegyver +2 elektromos sebzéssel fog rendelkezni. A sikeres elektromos sebzés után az áldozatnak a következő 3 körben további 2-2 sebzést kell elszenvednie. Ezek a sebzések újabb sebződés esetén összeadódnak. (Lőfegyverek esetén a lövedékhez adódik ez az elektromos sebzés.)

IGY: azonnali | Hatóidő: szint/kör | Hatótávolság: nincs | Védekezés: MVÉ

ARCVÁLTOZTATÁS

Mentális energia: 7 | Nehézség: könnyű

Az idéző az arcát egy hozzá hasonló emberszabású lény arcává változtathatja át. A méretkülönbségeket másik varázslattal kell orvosolni, tehát, például, egy ember nem veheti fel egy teineor vagy kobold alakját. (Azonos fajú karaktereknél elég az arcváltoztatás, azonos méretű, de különböző fajú karaktereknél az arcváltoztatás és a külsőváltoztatás együttes használatára van szükség. Míg más méretű és különböző fajú személyek esetében a *felső szférában* megtanulható alakváltoztatás vagy másolás varázslatok valamelyikét kell megidézni.)

IGY: azonnali | Hatóidő: szint/perc | Hatótávolság: nincs | Védekezés: nincs

BÉKLYÓ

Mentális energia: 8 | Nehézség: nem nehéz

A célpont személy egy 1 m²-es területet nem képes, és nem is akar elhagyni.

IGY: azonnali | Hatóidő: dk6 kör | Hatótávolság: 5 m | Védekezés: MVÉ





RÉMÍTŐ ÉRINTÉS

Mentális energia: 8 | Nehézség: könnyű

A megérintett célpont megrémül és elmenekül.

IGY: azonnali | Hatóidő: azonnali | Hatótávolság: érintés | Védekezés: MVÉ

SZELLEM IDÉZÉSE

Mentális energia: 10 | Nehézség: könnyű

A mágiahasználó megidézi egy szellemet, melyet képes irányítani, és annak érzékeivel élni (látja a varázslatok által létrehozott láthatatlanságot, a farenorumi mágiák kivételével). A szellem nem képes támadni és varázsolni, ám át tud menni a falakon, és tud repülni.

IGY: azonnali | Hatóidő: 6 óra | Hatótávolság: nincs

A HALÁL VÉDŐ EREJE

Mentális energia: 8 | Nehézség: könnyű

Ha egy élőlény – melynek EE-je 30 vagy afölötti érték – meghal, a varázslat hatására az idéző +2 FVD-t kap.

IGY: azonnali | Hatóidő: szint/kör | Hatótávolság: nincs

A HALÁL TÁMADÓ EREJE

Mentális energia: 8 | Nehézség: könnyű

Ha egy élőlény – melynek EE-je 30 vagy afölötti érték – meghal, a varázslat hatására az idéző +2 TD-t vagy +1 TTD-t kap.

IGY: azonnali | Hatóidő: szint/kör | Hatótávolság: nincs

TESTRÉSZ ELTÜNTETÉSE

Mentális energia: 10+5/cél | Nehézség: könnyű

A célpont lény azt látja, hogy az egyik testrésze eltűnt. Ez önmagában még nem lenne olyan rémisztő, de ehhez a látványhoz az adott testrészben teljes zsibbadást érez. A varázslat első és legfontosabb következménye, hogy az adott testrészt (mely lehet láb, kar, farok, szárnyak) nem tudja használni. Mivel a helyzet több, mint bizarr, lelki erő próbát kell dobni. Ha elvétí, pánikba esik az áldozat. Ha a dobás értéke 20-as volt, sokkos állapotba kerül. Újabb 5 ME felhasználásával még egy célpontra megidézhető.

IGY: azonnali | Hatóidő: szint/kör | Hatótávolság: 15 m Védekezés: | MVÉ^{LeP}

Belső kör: 3 varázslat/ minden szint után +1 minden varázslat sikerpróbájához

Külső kör: 5 varázslat/ minden 2. szint után +1 minden varázslat sikerpróbájához

Széles kör: 7 varázslat/ minden 3. szint után +1 minden varázslat sikerpróbájához

Teljes kör: 9 varázslat/ minden 4. szint után +1 minden varázslat sikerpróbájához

A „rémítő érintés” és a „testrész eltüntetése” varázslatok mindegyik körbe beletartoznak, a választható varázslatokon felül. Sikerpróbájuk kiszámítása a többi varázslattal megegyező módon történik.

A suttogás szféra varázslatai

RÁZÁS

Mentális energia: 18 | Nehézség: nem nehéz

A varázshasználó pusztán érintéssel 15-öt sebezhet áldozatán. Az áldozatnak *erőnlétprobát* kell dobnia, ha elvétí, 1 órára elveszíti az eszméletét.

IGY: azonnali | Hatóidő: azonnali | Hatótávolság: 7 m | Védekezés: MVÉ

A HALÁL EREJE

Mentális energia: 15 | Nehézség: nem nehéz

Ha egy élőlény – melynek *életenergiája* 30 vagy afölötti érték – meghal, a varázslat hatására a varázshasználó minden támadása sikeres lesz.

IGY: azonnali | Hatóidő: dk6 kör | Hatótávolság: nincs



**HANGOK ELNYELÉSE***Mentális energia: 15⁺⁵ | Nehézség: könnyű*

A varázslat ideje alatt az idéző 10 méteres körzetében teljes csönd uralkodik. Ha valakinek szavakra lenne szüksége a mágiához, ilyenkor nem tud varázsolni.

IGY: azonnali | Hatóidő: szint/kör | Hatótávolság: változó | Védekezés: nincs

HALÁLSIKOLY*Mentális energia: 15 | Nehézség: könnyű*

A varázslat hatására a legfeljebb 5 célpont egy rémisztő sikolyt hall. A hang nem valós, csak az áldozatok elméjében jön létre. A célpontoknak *lelkierőpróbát* kell dobniuk. Ha elvétik, megrémülnek és elmenekülnek.

IGY: azonnali | Hatóidő: azonnali | Hatótávolság: 15 m | Védekezés: MVÉ^{LeP}

MEGSZÁLLÓ SZELLEM*Mentális energia: 15 | Nehézség: nehéz*

A varázslat hatására a célpontot megszállja egy szellem, annyiszor 5 percre, amennyi az idéző *halálmágiájának* szintje. Ezalatt a mágiahasználó átveszi az uralmat áldozata fölött.

IGY: azonnali | Hatóidő: szint/5perc | Hatótávolság: 5 m | Védekezés: MVÉ

A LEVEGŐ ELSZÍVÁSA*Mentális energia: 10⁺¹⁰ | Nehézség: nem nehéz*

A varázslat elszívja az éltető levegőt egy tökéletesen zárt légtérből. A 2. körre a levegő elfogy, és a bent rekedt áldozat fulladni kezd. A 3. körben 7/dk10 az esély arra, hogy eszméletét veszti, ami a 4. körben minden esetben be is következik, sőt, 3/dk10 az esélye arra, hogy meg is fullad. A fulladásos halál esélye az 5. körtől kezdve minden körben 1-gyel nő.

IGY: azonnali | Hatóidő: szint/kör | Hatótávolság: 3 m | Védekezés: nincs

LEVEGŐ SŰRÍTÉSE*Mentális energia: 5/kör | Nehézség: könnyű*

Az idéző ezzel a varázslattal képes a levegőt sűríteni, így egy zárt rendszerben magas nyomást létrehozni, ami a zárt rendszer szétrobbanásához vezethet. Egy 10 literes palackot egy kör alatt tud szétrobbantani. A varázslat az idézőkör meghatározott ideig tart. A varázslatot homokos talajon használva, az idéző maga körül 10 méteres körzetben porfelhőt hoz létre, mely minden lény *támadódobását* 5-tel csökkenti (TTD: -6). A porfelhőben állóknak az 5. körtől kezdve minden körben *egészségpróbát* kell dobniuk (az idézőnek is). Sikertelen dobás esetén a fuldokló az erős köhögés miatt nem tudja folytatni a harcot.

IGY: azonnali | Hatóidő: lásd a leírásban | Hatótávolság: 10 m^{kör} | Védekezés: nincs

MEGFÉLEMLÍTÉS*Mentális energia: 8 | Nehézség: könnyű*

Az idéző a varázslat hatására egy olyan rettenetes rémalakká változik, amitől a célpont megrémül. Ha az ijedt áldozat elvétí a *lelkierőpróbát*, elmenekül.

IGY: azonnali | Hatóidő: azonnali | Hatótávolság: 10 m | Védekezés: LeP

ÖNMÁS ILLÚZIÓJA*Mentális energia: 12 | Nehézség: nem nehéz*

A varázshasználó lemásolja saját magát, így nem lehet tudni, hogy a két változat közül melyik az igazi. További 5 ME ráköltésével megjelenhet még egy illúzióalak. Egyszerre legfeljebb 4 ilyen alak hozható létre.

IGY: azonnali | Hatóidő: szint/perc | Hatótávolság: 10 m | Védekezés: nincs

TÁRGYAK ELREJTÉSE*Mentális energia: 20 | Nehézség: nem nehéz*

A varázslat hatására az adott tárgy mindenki számára láthatatlanná válik. A varázslattal olyan tárgyat már nem tehetünk láthatatlanná, mely egy 2 m átmérőjű gömbbe ne férne bele.

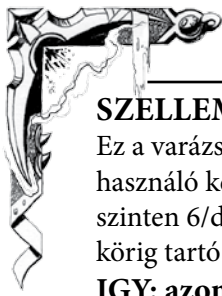
IGY: azonnali | Hatóidő: szint/perc | Hatótávolság: 10 m | Védekezés: nincs

ILLÚZIÓ ELOSZLATÁSA*Mentális energia: 25/ 50 | Nehézség: nem nehéz*

A szereplő eloszlathat egy olyan illúziót, melyet saját mágiaszintjével megegyező, vagy alacsonyabb szintű idéző hozott létre. Magasabb szintű illúziót csak akkor tud szétoszlatni, ha a varázslat megidézésekor 50 *mentális energiát* használ föl.

IGY: azonnali | Hatóidő: maradandó | Hatótávolság: 10 m | Védekezés: nincs





SZELLEMBÖRTÖN

Mentális energia: 10 | Nehézség: nem nehéz

Ez a varázslat lehetővé teszi, hogy a mágiahasználó megkösse a szellemeket. Ha testből kilépő lélekről van szó, a varázshasználó képes lehet arra, hogy bemérje a testet. Erre akkora esély van, amekkora a mágiahasználat szintje, például 6. szinten 6/dk10. (10. szinttől kezdve mindig sikerül bemérni a testet.) A varázslat árnylányok és gyilkos szellemek dk6 körig tartó lebénítására is használható.

IGY: azonnali | Hatóidő: szint/óra vagy dk6 kör | Hatótávolság: 15 m | Védekezés: MVÉ

FELNEHIR TÜKÖR

Mentális energia: 20 | Nehézség: nem nehéz

A varázshasználó körül álló lények élőhalottnak látják magukat és egymást. Van, aki csonvázznak, van, aki rothadó húsu zombinak, és van, aki foszladozó szellemképnek. Természetesen ez csak egy kiterjedt illúzió varázslat, ennek ellenére nagyon hatásos élők ellen. Sikeres lelkierő próba esetén pánikba, sikertelen esetén sokkos állapotba esnek. Sikeres próba esetén csak a 18, vagy e fölötti lelki erővel megáldott lények nem esnek pánikba.

IGY: azonnali | Hatóidő: szint/kör | Hatótávolság: 25 m | Védekezés: MVÉ^{LeP}

Belső kör: 3 varázslat/ minden szint után +2 mindegyik varázslat sikerpróbájához

Külső kör: 5 varázslat/ minden 2. szint után +2 mindegyik varázslat sikerpróbájához

Széles kör: 7 varázslat/ minden 3. szint után +2 mindegyik varázslat sikerpróbájához

Teljes kör: 9 varázslat/ minden 4. szint után +2 mindegyik varázslat sikerpróbájához

A „felnehir tükör” varázslat mindegyik körbe beletartozik, a választható varázslatokon felül. Sikerpróbájának kiszámítása a többi varázslattal megegyező módon történik.

A sötétségszféra varázslatai

LÁTHATATLANSÁG

Mentális energia: 20 | Nehézség: nehéz

A varázshasználó vagy a célpont személy láthatatlanná változik.

IGY: azonnali | Hatóidő: szint/perc | Hatótávolság: 2 m | Védekezés: nincs

BÉNÍTÓ KÖD

Mentális energia: 20 | Nehézség: nem nehéz

A varázslat hatására legfeljebb 5 személy körül köd keletkezik, mely 5 körig bénulást okoz.

IGY: azonnali | Hatóidő: 5 kör | Hatótávolság: 5 m | Védekezés: MVÉ

TELJES SÖTÉTSÉG

Mentális energia: 20 | Nehézség: nem nehéz

A varázslat hatására legfeljebb 3 személyre teljes sötétség borul, amitől olyan érzetük lesz, mintha megvakultak volna.

IGY: azonnali | Hatóidő: szint/perc | Hatótávolság: 50 m | Védekezés: MVÉ

BÓDULAT

Mentális energia: 15 | VFP: 2 | Nehézség: nem nehéz

A mágiahasználó legfeljebb 5 célpontra bódulatot tud idézni, amely meggátolja, hogy azok támadjanak vagy varázsoljanak. (Védekezni tudnak.)

IGY: azonnali | Hatóidő: szint/kör | Hatótávolság: 5 m | Védekezés: MVÉ

LÉNY ILLÚZIÓJA

Mentális energia: 25 | Nehézség: nehéz

A varázshasználó egy általa ismert nemundiri lény illúzióját hozhatja létre. (Az illúzió egy helyben áll, de életszerűen viselkedik, lélegzik, vicsorít stb.)

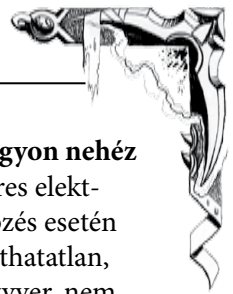
IGY: azonnali | Hatóidő: szint/perc | Hatótávolság: nincs | Védekezés: nincs

SZÉTFOLYÓ VILÁG

Mentális energia: 20 | Nehézség: nem nehéz

Az áldozat úgy érzékeli, hogy a körülötte lévő világ szétfolyik, ettől sokkos állapotba kerül.

IGY: azonnali | Hatóidő: dk6 kör | Hatótávolság: 30 m | Védekezés: MVÉ



LEVEGŐFEGYVER

IDÉZÉSE

Mentális energia: 20 | Nehézség: nagyon nehéz

A varázshasználó megidézhet egy tetszőleges fegyvert, mely láthatatlan és +2 elektromos sebzést kap. A sikeres elektromos sebzés után az áldozat 3 körön keresztül körönként további 2 sebzést szenved el. A sebzések újabb sebzés esetén összeadódnak. (Lőfegyverek esetén a lövedék sebzéséhez adódik ez az elektromos sebzés.) Mivel a fegyver láthatatlan, a következő negatív módosítóértékekkel lehet ellene védekezni: -5 FVD, -3 SVD. Ha viszont ez távolsági fegyver, nem lehet ellene védést dobni. A fegyver minden esetben az idéző egyik kezében jelenik meg. Csak olyan fegyvert lehet megidézni, amit a varázshasználó ismer és tud használni.

IGY: azonnali | Hatóidő: szint/kör | Hatótávolság: nincs

ILLÚZIÓ MOZGATÁSA

Mentális energia: 10 | Nehézség: nem nehéz

Ezzel a varázslattal az idéző bármilyen illúzió életszerű mozgására képes. A varázslat addig él, amíg a célpont illúzió létezik.

IGY: azonnali | Hatóidő: lásd a leírásban | Hatótávolság: 100 m | Védekezés: nincs

SZEMTANÚK KEZELÉSE

Mentális energia: 25 | Nehézség: nehéz

A varázslat idézője elfeledteti a szemtanúkkal a történeteket, így azok nem emlékeznek sem a varázshasználóra, sem arra, hogy mit tett velük.

IGY: azonnali | Hatóidő: maradandó | Hatótávolság: látótávolság | Védekezés: MVÉ

MÁSOLÁS

Mentális energia: 25 | Nehézség: nagyon nehéz

A varázshasználó lemásolja egy lény alakját, így pontosan úgy néz ki, mint a lény. A hangja viszont a régi marad.

IGY: azonnali | Hatóidő: szint/perc | Hatótávolság: 50 m | Védekezés: nincs

HALÁLTÁNC

Mentális energia: 23 | Nehézség: nehéz

A haláltánc segítségével a mágiahasználó megbűvöli a célpontot, és az három kör alatt megöli magát – a lehető legkészenfekvőbb módon. Az öngyilkosság módjáról a mesélő dönthet. A szereplő a negyedik körben fog meghalni, de ekkor még lehet *életmentést* alkalmazni.

IGY: azonnali | Hatóidő: 4 kör | Hatótávolság: 5 m | Védekezés: MVÉ

GÖMBVILLÁM

Mentális energia: 25 | Nehézség: nagyon nehéz

A varázshasználó kezéből egy gömbvillám csapódik ki, mely a legközelebbi célpontnak 20 sebzést okoz, a hozzá második legközelebb állónak 15 sebzést, a harmadiknak 10-et, végül az utolsónak 5 sebzést. Ezután a gömbvillám eltűnik. A gömbvillám minden sikeres találata esetén 6/dk10 az esély arra, hogy az áldozat lebénul.

IGY: azonnali | Hatóidő: azonnali | Hatótávolság: 10 m | Védekezés: MVÉ

FELNEHIR ÁTOK

Mentális energia: 25 | Nehézség: nehéz

A célpont lény alakja olyan lesz, mintha élőhalott lenne. Az idéző határozza meg, hogy milyen fajú élőhalottnak látszódik majd az áldozat. A változás nem fizikális, ám a varázslat különlegessége, hogy bizonyos helyzetekben az áldozat úgy viselkedhet, mint egy felnehir, mivel a mágia hatása erősen hat az elmére is. Ha az áldozat bármikor elvéteti a lelkiérobát, megkívánhatja a vért, a döghúst, vagy megpróbálja elszívni mások energiáit, de még az is előfordulhat, hogy fájlalja a csontjait. Mindez attól függ, hogy milyen fajú élőhalottá változott át. A varázslat egyszerű átoknak számít, ennek ellenére nehéz olyan lényt találni, aki nem támad meg valakit azonnal, látván, hogy élőhalott az illető.

IGY: azonnali | Hatóidő: maradandó | Hatótávolság: 15 m | Védekezés: MVÉ

Belső kör: 3 varázslat/ minden szint után +3 minden varázslat sikerpróbájához

Külső kör: 5 varázslat/ minden 2. szint után +3 minden varázslat sikerpróbájához

Széles kör: 7 varázslat/ minden 3. szint után +3 minden varázslat sikerpróbájához

Teljes kör: 9 varázslat/ minden 4. szint után +3 minden varázslat sikerpróbájához

A „felnehir átok” varázslat mindegyik körbe beletartozik, a választható varázslatokon felül.

Sikerpróbájának kiszámítása a többi varázslattal megegyező módon történik.





A beteljesedés szféra varázslatai

SOKKHULLÁM

Mentális energia: 26 | Nehézség: nehéz

Az idéző kezéből egy 1 méter széles elektromos hullám csap ki, melynek célpontja 20-at sebződik, eszméletlen lesz, és 4/dk10 az esélye arra, hogy *értelme* maradandóan károsodjon (-6, mely gyógyítására csak magas szintű pap vagy gyógyító képes).

IGY: azonnali | Hatóidő: maradandó | Hatótávolság: 15 m | Védekezés: MVÉ

BÉNÍTÓ CSAPÁS

Mentális energia: 22 | Nehézség: nehéz

A varázshasználó kezéből a célpont felé két-három közepes méretű villám csap ki, melyek 10-es elektromos sebzést okoznak, és lebénítják az áldozatot. A sikeres elektromos sebzés után az áldozatnak 3 körön keresztül még körönként 2-2 sebzést kell elszenvednie.

IGY: azonnali | Hatóidő: maradandó | Hatótávolság: 25 m | Védekezés: MVÉ

KITERJESZTETT LÁTHATATLANSÁG

Mentális energia: 35 | Nehézség: nagyon nehéz

A varázshasználó, és 10 méteres körzetében még legfeljebb 4 személy láthatatlanná változik.

IGY: azonnali | Hatóidő: szint/perc | Hatótávolság: 10 m^{kör} | Védekezés: nincs

MÁSVILÁGI LÉNY ILLÚZIÓJA

Mentális energia: 30 | Nehézség: nehéz

A varázslat egy olyan lény illúzióját kelti, mely kinézetét és hatalmát tekintve is félelmetes. Ez lehet akár sárkány vagy gargaron, akár egy ismeretlen démoni szörny. Azok, akiknek a *lelkierije* 10 alatt van, csak sikeres *lelkierőpróba* esetén nem kapnak sokkot. Azok, akiknek a *lelkierije* 10 és 15 közötti érték, sikertelen próba dobása után pánikba esnek, míg azok, akik *lelkierije* eléri a 16-ot, a sikertelen próba után elmenekülnek. Aki sikeres *lelkierőpróbát* dobott, gondolkodás nélkül, bátran nekitámad a szörnynek, és legjobb tudása szerint küzd ellene.

IGY: azonnali | Hatóidő: szint/perc | Hatótávolság: 50 m | Védekezés: LeP

A FELEJTÉS ÁTKA

Mentális energia: 50 | Nehézség: nehéz

Ha ezt az átkot rámondják az áldozatra, az teljesen kitörlődik az emberek emlékezetéből. (Még saját édesanyja sem fog rá emlékezni.) A varázslathoz szükség van az áldozat egy személyes tárgyára vagy hajszálára, stb. A varázslatot csak „az üresség jele” farenorumi szimbólummágia alkalmazásával lehet feloldani.

IGY: azonnali | Hatóidő: maradandó | Hatótávolság: 3 m | Védekezés: MVÉ

A RETTEGÉS NAPJAI

Mentális energia: 40 | Nehézség: nagyon nehéz

Az áldozatot állandó hallucinációk és rémálmok gyötrik, megrögzötten azt képzelet, hogy követik és életveszélyben van. Minden 12. órában *lelkierőpróbát* kell dobnia, miközben *lelkierije* minden 3. napon 1-gyel csökken. Ha a próbát elvétí, elmebajos lesz. Ez azt jelenti, hogy *értelme* 6-ra változik, képtelen összefüggő mondatokban beszélni, képtelen támadni, varázsolni, teljesen ártalmatlan, indulatok sincsenek benne. Ezt az állapotot csak Val'ra és Anelana-papok képesek gyógyítani, legalább 2 éves kezeléssel. Ha viszont az áldozat több, mint egy hétig nem kerül hozzáértő kezekbe, többé nem lehet meggyógyítani. Az elmebajos ember képtelen táplálékot szerezni magának, így ha magára hagyják, 4-5 nap múlva meghal. A varázslat egyszerű átok, tehát az elmebaj bekövetkezése előtt még van remény arra, hogy az áldozat elkerülje ezt a szomorú sorsot.

IGY: azonnali | Hatóidő: maradandó | Hatótávolság: 5 m | Védekezés: MVÉ^{LeP}

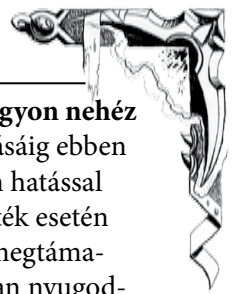
A LÁTHATATLANSÁG ÁTKA

Mentális energia: 35 | Nehézség: nagyon nehéz

A varázslat hatására a célpont teste maradandóan láthatatlanná válik. „A láthatatlanság átkát” sem illúziót eloszlató, sem átkokat feloldó varázslatokkal nem lehet hatástalanítani. Az egyetlen varázslat, ami az átkot feloldhatja, „az élet csókja” Penes'mana-varázslat. Ez a varázslat azonban csak akkor lehet sikeres, ha a papnő elsőre a száján csókolja meg a láthatatlan áldozatot.

IGY: azonnali | Hatóidő: maradandó | Hatótávolság: 5 m | Védekezés: MVÉ





RÉMÁLOM

Mentális energia: 30 | Nehézség: nagyon nehéz

A varázshasználó 50 méteres körzetében tartózkodók saját rémálmukban találják magukat. Az illúzió feloldásáig ebben a rémálomban élnek, állandó rettegés és pánik tölti ki az életüket. Azt, hogy a varázslat pontosan mire milyen hatással lesz, 10-es dobókockával dönthetjük el: 1–4-es dobott érték esetén az áldozat pánikba esik, 5–7-es dobott érték esetén sokkot kap, 8-as dobott érték esetén megőrül. (Az örület a szokásos módon megy végbe: az áldozat a többi megtámadott személyt a saját rémképeinek véli, az első 3 órában pánikba esik, és menekülni akar, a következő 3 órában nyugodtan, ringatózva ül, az ezt követő 3 órában hirtelen dühkitörései közben nekitámad bárkinek, akivel harcol is legjobb tudása szerint. Ilyenkor a következő módosítóértékek lépnek érvénybe: +2 TD, +10 sebzés, –3 SVD, –6 FVD. Az utolsó három órában alszik, közben mindent elfelejt, és ha ebből felébred, megszűnik a varázslat hatása.) 9-es dobott érték esetén az áldozat szörnyethal, 0-s dobott érték esetén elájul. (Az ájulás után a saját valóságában tér magához, vagyis az illúzió feloldódik.)

IGY: azonnali | Hatóidő: maradandó | Hatótávolság: 50 m^{kör} | Védekezés: MVÉ

VÉGSŐ PUSZTULÁS

Mentális energia: 30 | Nehézség: nagyon nehéz

A mágiahasználó 50 méteres körzetében tartózkodó személyek azt hiszik, hogy eljött a világ vége. Ettől pánikba esnek, vagy sokkot kapnak. (Ilyenkor 50-50% az esély mindkettőre, amit, például, páros-páratlan kockadobással eldönthetünk.)

IGY: azonnali | Hatóidő: szint/perc | Hatótávolság: 50 m^{kör} | Védekezés: MVÉ

GYILKOS

SZELLEMEK IDÉZÉSE

Mentális energia: 60 | Nehézség: nehéz

A varázshasználó 60 ME ráfordításával dk6 gyilkos szellemet idézhet. A varázslathoz holttestre nincs szükség. Az idézett lény 3 órán át az idézője szolgálatában marad.

A gyilkos szellem egy láthatatlan lény, mely *életenergiát* szív áldozataitól. Alakja csak néha tűnik fel, ekkor hol emberszerű árnykép, hol egy szörnyszerű foszlány jelenik meg. A szellem minden egyszerű fegyver sebzésére immunis, így csak mágiával és brutionfegyverekkel lehet megsebezni. Láthatatlan, így látja az illúzió által láthatatlanná vált lényeket és a többi láthatatlan szellemet. A gyilkos szellem repül és képes átmenni a falakon.

Tulajdonságok: *szellemi erő: 20, értelem: 18, fürgeség: 18, mozgás: 20, erőnlét: 12, lelkerő: 18*

Támadási mód: A lény *életenergiát* szívó támadása 5-öt sebez. Ez az 5 sebzés a gyilkos szellemet 5 ÉE-vel gyógyítja. A sikeres támadás esélye 18/dk20, FE: 1, FGY: 1. A sebzés mágikus sebzésnek számít, a támadás ellen csak SVD-t lehet dobni.

Jellemzők: ÉE: 25, FVD: nincs, SVD: 6, RGY: 9, LGY: 4, MVÉ: 7, ME: nincs, SPD: dk10+7

IGY: gyors | Hatóidő: 3 óra | Hatótávolság: 4 m

A SZELLEM SEBZÉSE

Mentális energia: 25 | Nehézség: nehéz

A szellem sebzése nem fizikális sebzést okoz, így nem a *jelenlegi életenergiát* csökkenti. A sebzés annyi, amennyi a varázshasználó *szellemi ereje*. Ezt a sebzést a célpont *legmagasabb életenergiájából* kell levonni. (A varázslat maradandó, nem átok.)

IGY: azonnali | Hatóidő: maradandó | Hatótávolság: 4 m | Védekezés: MVÉ

FELTÁMASZTÁS

ÉLŐHALOTTKÉNT

Mentális energia: 45 | Nehézség: nehéz

A varázshasználó az érintésével feltámaszthat élőhalottként egy elpusztult lényt. A feltámasztási rituálé egy órát vesz igénybe, ám ez az idő módosulhat a kívánt élőhalott tulajdonságainak és a hulla állapotának függvényében. (A feltámasztás szabályait figyelembe kell venni. Ha a feltámasztás sikertelen, 4 óra elteltével ismét lehet próbálkozni. Kővé változtatás vagy teljes fagyasztás következtében meghalt élőlényeket nem lehet feltámasztani.)

IGY: lásd a leírásban | Hatóidő: maradandó | Hatótávolság: érintés



EGY ÓSI SZELLEM MEGIDÉZÉSE

Mentális energia: 25 | *Nehézség:* nagyon nehéz

A varázshasználó megidéz egy nagyhatalmú, ősi szellemet, mely mindvégig az idézőjét szolgálja.

Az ősi szellem egy láthatatlan lény, mely *életenergiát* szív áldozataitól. Az ősi szellem manifesztálódott formában jelenik meg. Alakja körülbelül 2-3 méter magas, olyan, mint egy túlméretezett elnir. A lény arca nem látszódik, mert hosszú anyagtalan haja eltakarja. A szellem minden egyszerű fegyver sebzésére immunis, így csak mágiával és brutionfegyverekkel lehet megsebezni. Látja az illúzió által láthatatlanná vált lényeket és a többi láthatatlan szellemet.

Tulajdonságok: *szellemi erő:* 20, *értelem:* 20, *fürgesség:* 17, *mozgás:* 18, *erőnlét:* 12, *lelkierő:* 20

Képességek: Manifesztálódás, gyors manifesztálódás, kísértet korbács, nyúlványok sokszorosítása mester szint, megszállás, szellemi erőfölény haladó szint, repülés, energia elszívás középhaladó szint

Támadási mód: Kísértet kobács: Td: 16/20, TP: 9, FE: 20 méter, FGY a nyúlványok számának függvénye

Egy támadással 20 ME-t vagy 10 ÉE-t szív el az áldozatától.

IGY: gyors | **Hatóidő:** szint/kör | **Hatótávolság:** 1 m | **Védekezés:** nincs

Belső kör: 3 varázslat/ minden szint után +4 mindegyik varázslat sikerpróbájához

Külső kör: 5 varázslat/ minden szint után +3 mindegyik varázslat sikerpróbájához

Széles kör: 7 varázslat/ minden szint után +2 mindegyik varázslat sikerpróbájához

Teljes kör: 9 varázslat/ minden szint után +1 mindegyik varázslat sikerpróbájához

Az „egy ősi szellem megidézése” varázslat mindegyik körbe beletartozik, a választható varázslatokon felül. Sikerpróbájának kiszámítása a többi varázslattal megegyező módon történik.





A túlvilági szféra varázslatai

AZ ÁRNYÉK ÉRINTÉSE

Mentális energia: 5/ 10 | Nehézség: nem nehéz

A varázshasználó egy nagy kiterjedésű (legalább 4 m² alapterületű) árnyékban láthatatlanná válik. Ha elhagyja az árnyéket, ismét látható lesz. Éjszaka, a sötétségnek köszönhetően a varázslathoz kevesebb ME szükséges (5 ME), mint nappal (10 ME), hiszen a nappali árnyék egészen más jellegű, mint az éjszakai árnyék.

IGY: azonnali | Hatóidő: lásd a leírásban | Hatótávolság: nincs | Védekezés: nincs

ELŐHALOTT ÉSZLELÉSE

Mentális energia: 3 | Nehézség: könnyű

A varázslat segítségével a mágiahasználó észleli az élőhalottak jelenlétét, vagy az éppen működő *halálmágiát*.

IGY: azonnali | Hatóidő: azonnali |

ÁRNYÉKLÁTÁS

Mentális energia: 3 | Nehézség: könnyű

A varázslat segítségével a varázshasználó lát sötétben, sőt, látja a láthatatlant. (Ha egy csata sötétben történik, nincsenek harc közben negatív módosítók.)

IGY: azonnali | Hatóidő: szint/kör | Hatótávolság: nincs

FEKETE TŰZLABDA

Mentális Energia: 8 | Nehézség: nem nehéz

Az idéző egy célpontra fekete tűzlabdát lő, mely ezáltal az áldozatnak 2dk6 égési sérülést okoz. A fekete tűz a sötétben nem látható, így olyankor nem lehet előle kitérni.

IGY: azonnali | Hatóidő: azonnali | Hatótávolság: 15 m | Védekezés: SVD

A FEKETE TŰZ EREJE

Mentális energia: 8 +3/kör | Nehézség: könnyű

A varázslat hatására a kiválasztott fegyver +2 feketetűz-sebzéssel fog rendelkezni. A fegyver így 2/dk10-es eséllyel képes meggyújtani az éghető anyagokat, valamint a sötétben láthatatlanná válik, ezért nem lehet ellene FVD-t és SVD-t dobni. Egyedüli védekezési lehetőség az *érzékelési harcmodor* képesség.

IGY: azonnali | Hatóidő: szint/kör | Hatótávolság: nincs

TETEMREHÍVÁS

Mentális energia: 5 | Nehézség: könnyű

Egy halottra nézve az idéző látja, hogyan ölték meg, így képes lehet megállapítani a gyilkos személyét is.

IGY: azonnali | Hatóidő: azonnali | Hatótávolság: 1 m

GYÓGYÍTÁS

Mentális energia: 3+ | Nehézség: könnyű

A varázslat hatására a varázshasználó képes a könnyebb sérüléseket és a kevésbé súlyos sebeket érintéssel gyógyítani. A varázslat 3 ME ráfordításával annyi *életenergiát* gyógyít, amennyi a szereplő *kriptamágiájának* ismereti szintje. A varázslat hatása több ME felhasználásával növelhető.

IGY: azonnali | Hatóidő: azonnali | Hatótávolság: érintés

JÉGVÉRT

Mentális energia: 10⁺⁵ | Nehézség: nem nehéz

A varázslatot alkalmazva az idéző jégvértet viselhet másik vértjén vagy ruháján. A vért véd a nyilaktól (kivéve brution-hegyű nyíl), valamint a közelharcú és a távolsági fegyverek sebzéséből 5-öt mindig felfog.

IGY: azonnali | Hatóidő: szint/kör | Hatótávolság: nincs

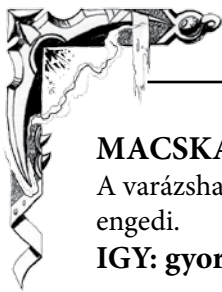
DENEVÉREK IDÉZÉSE

Mentális energia: 8 | Nehézség: könnyű

A varázshasználó dk10 denevért idéz.

IGY: gyors | Hatóidő: szint/perc | Hatótávolság: 3 m





MACSKA MEGIDÉZÉSE

A varázshasználó egy macskát idéz. A macska addig szolgálja idézőjét, míg el nem pusztul, vagy idézője szabadon nem engedi.

IGY: gyors | Hatóidő: maradandó | Hatótávolság: 3 m

Mentális energia: 8 | Nehézség: nem nehéz

FEKETE PÓK IDÉZÉSE

A varázshasználó dk6 fekete pókot idéz.

IGY: gyors | Hatóidő: szint/perc | Hatótávolság: 3 m

Mentális energia: 10 | Nehézség: nem nehéz

ENERGIAAURA

A varázshasználó egy 2 méter sugarú energiaaurát hoz létre a teste körül, mely lelassítja a teste felé irányuló lövedékeket. Ennek köszönhetően bármely lövedék elől könnyedén el tud mozdulni. Ez a varázslat a brution anyagú nyilakra is hatással van.

IGY: azonnali | Hatóidő: 5 kör | Hatótávolság: nincs

Mentális energia: 10 | Nehézség: könnyű

SZELLEMŰZÉS

A varázshasználó képes felsimerni és megszüntetni a kísértést egy lényen, valamint képes kiűzni a szellemet egy megszállt testből.

IGY: azonnali | Hatóidő: maradandó | Hatótávolság: 5 m | Védekezés: nincs

Mentális energia: 15 | Nehézség: nem nehéz

Belső kör: 3 varázslat/ minden szint után +1 minden varázslat sikerpróbájához

Külső kör: 5 varázslat/ minden 2. szint után +1 minden varázslat sikerpróbájához

Széles kör: 7 varázslat/ minden 3. szint után +1 minden varázslat sikerpróbájához

Teljes kör: 9 varázslat/ minden 4. szint után +1 minden varázslat sikerpróbájához

Az „élőhalott észlelése” és a „szelleműzés” varázslatok mindegyik körbe beletartoznak, a választható varázslatokon felül. Sikerpróbájuk kiszámítása a többi varázslattal megegyező módon történik.

A suttogás szféra varázslatai

ENERGIAKITÖRÉS

Az idéző kezéből egy zöldes színű fénycsóva tör ki, amitől egy célpont 25-öt sebződik. 5/dk10 az esély arra, hogy az áldozat elveszti az eszméletét.

IGY: azonnali | Hatóidő: azonnali | Hatótávolság: 3 m | Védekezés: SVD

Mentális energia: 12 | Nehézség: nem nehéz

BÉNÍTÓ ÉRINTÉS

A megérintett áldozat összerándul és 3 körre megbénul.

IGY: azonnali | Hatóidő: 3 kör | Hatótávolság: nincs | Védekezés: MVÉ

Mentális energia: 10 | Nehézség: könnyű

ÁRNYÉKPENGE

A mágiahasználó egy pengét idéz az árnyékban, ami 5 kör után, vagy az árnyéket elhagyva megszűnik. Szúrás esetén a penge *támadódobása* 16/dk20, a penge dobása esetén a *távolsági támadódobás* 4/dk10. A penge *összes támadópontja* 15. A penge ellen nem lehet FVD-vel védekezni.

IGY: azonnali | Hatóidő: lásd a leírásban | Hatótávolság: nincs

Mentális energia: 15 | Nehézség: könnyű

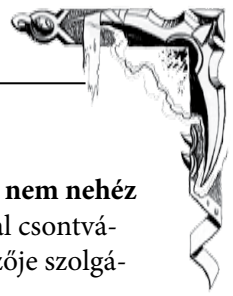
ALTATÓ ÉRINTÉS

A varázshasználó érintésének hatására az áldozat elalszik. Álmából csak erős ébresztés után ébred fel (felloccsolás, felpozás vagy más egyéb erős inger, amit a mesélő elfogad).

IGY: azonnali | Hatóidő: azonnali | Hatótávolság: nincs | Védekezés: MVÉ

Mentális energia: 10 | Nehézség: nem nehéz



**ZOMBI/****CSONTVÁZ ÉLESZTÉSE***Mentális energia: 15/ 20 | Nehézség: nem nehéz*

Egy halottat felélesztve a varázshasználó 15 ME felhasználásával zombit idézhet, vagy 20 ME felhasználásával csontvázat „kelthet életre”. A varázslathoz egy halott testre van szükség. A felélesztett élőhalott a pusztulásáig az idézője szolgálatában marad.

IGY: azonnali | Hatóidő: maradandó | Hatótávolság: 3 m**ÉLŐHALOTT****IRÁNYÍTÁSA***Mentális energia: 10 | Nehézség: nem nehéz*

A varázshasználó átveszi az irányítást egy élőhalott lény felett. A varázslattal csak olyan lényt tud irányítása alá vonni, melyet meg is tudna idézni. Tehát, egy *felső szférában* idézhető élőhalottat csak a *sötétség szféra* varázslatait ismerő szereplő tud irányítani. A lény az idézés végéig a varázshasználó szolgálatában marad. Ha ez a hatás maradandó, akkor haláláig a varázshasználó parancsait követi.

Megjegyzés: Ezzel a varázslattal legfeljebb kettes fejlettségű élőhalottakat lehet irányítani. Ezek az élőhalottak óránként dobhatnak MVÉ-t.

IGY: azonnali | Hatóidő: maradandó | Hatótávolság: 10 m | Védekezés: MVÉ**LÁBAK FAGYASZTÁSA***Mentális energia: 12 | Nehézség: nem nehéz*

A varázshasználó a földhöz fagyasztja a célpontot, aki így nem tud elmozdulni a helyéről.

IGY: azonnali | Hatóidő: szint/kör | Hatótávolság: 4 m | Védekezés: MVÉ**JÉGTÜSKÉK***Mentális energia: 20 | Nehézség: nem nehéz*

A varázshasználó mindkét kezéből egy-egy 20 cm hosszú és 8 cm széles jégtüske csapódik ki az áldozat felé. A tüskék egyenként 6-ot sebeznek. A varázslattal egy körben háromszor lehet támadni, tehát összesen hat tüskét lehet így megidézni, melyeknek külön-külön célpontot lehet választani.

IGY: azonnali | Hatóidő: azonnali | Hatótávolság: 20 m | Védekezés: SVD**HOLLÓ/ SÓLYOM****IDÉZÉSE***Mentális energia: 15 | Nehézség: nem nehéz*

Ezzel a varázslattal a varázshasználó egy hollót vagy egy sólymot idézhet.

IGY: gyors | Hatóidő: szint/perc | Hatótávolság: 3 m**RAPATH/ CONTUS****IDÉZÉSE***Mentális energia: 15 | Nehézség: nem nehéz*

Ezzel a varázslattal a varázshasználó 1 rapathot vagy dk6 contust idézhet meg.

IGY: gyors | Hatóidő: szint/perc | Hatótávolság: 3 m**IDÉZETT LÉNY****ELTÜNTETÉSE***Mentális energia: lásd a leírásban | Nehézség: nem nehéz*

Ezzel a varázslattal a varázshasználó bármilyen idézett lényt azonnal eltüntethet. A varázslatnak akkora az ME-igénye, amekkora az idézett lény *életenergiája*. Az eltüntetés ellen a lény megidézője dobhat MVÉ-t, abban az esetben, ha az idézett lény még nem szegődött valaki szolgálatába. (Miután egy idézett lény valaki szolgálatába áll, az idéző közvetlen mágikus befolyása megszűnik a lény felett, így a lénynak – legtöbb esetben – saját *mentális védőértéke* lesz.) Ha a lénynak van külön MVÉ-je, a varázslat ellen azzal védekezhethet.

IGY: gyors | Hatóidő: maradandó | Hatótávolság: 10 m | Védekezés: MVÉ**ENERGIAHULLÁM***Mentális energia: 15 | Nehézség: nem nehéz*

A varázslat hatására az idéző testéből egy erős energiahullám árad ki, mely olyan, mintha vibrálna a levegő. A hullám 2 körre megbénítja az éppen támadókat, ezalatt nem tudnak mozogni, támadni, védekezni, varázsolni vagy beszélni.

IGY: azonnali | Hatóidő: 2 kör | Hatótávolság: 5 m^{kör} | Védekezés: MVÉ

ÁRNYÉKLEPEL*Mentális energia: 20 | Nehézség: nem nehéz*

A varázslat hatására az idéző tíz méteres körzetében árnyék jön létre.

IGY: szint/perc | Hatóidő: azonnali | Hatótávolság: 10 m^{kör} | Védekezés: nincs

Belső kör: 3 varázslat/ minden szint után +2 mindegyik varázslat sikerpróbájához

Külső kör: 5 varázslat/ minden 2. szint után +2 mindegyik varázslat sikerpróbájához

Széles kör: 7 varázslat/ minden 3. szint után +2 mindegyik varázslat sikerpróbájához

Teljes kör: 9 varázslat/ minden 4. szint után +2 mindegyik varázslat sikerpróbájához

Az „árnyéklepel” varázslat mindegyik körbe beletartozik, a választható varázslatokon felül. Sikerpróbájának kiszámítása a többi varázslattal megegyező módon történik.

A sötétségszféra varázslatai

ÁRNYÉKCSAPDA*Mentális energia: 20 | Nehézség: nehéz*

Az áldozat az árnyékban megbénul, nem tud mozogni, támadni, varázsolni és védekezni. Ilyenkor az árnyéknak teljesen be kell fednie az áldozatot.

IGY: azonnali | Hatóidő: szint/kör | Hatótávolság: 5 m | Védekezés: MVÉ**AZ ÁRNYÉK ÖLELÉSE***Mentális energia: 15 | Nehézség: nem nehéz*A varázshasználó az árnyékban körönként 4 *életenergiát* gyógyul.**IGY: azonnali | Hatóidő: szint/kör | Hatótávolság: nincs****AZ ÁRNYÉK VÉDELME***Mentális energia: 20 | Nehézség: nehéz*A választott árnyékos helyen a *boszorkány*-, *sámán*-, kriptá- és *halálmágián* kívül nem lehet más mágiát sikeresen megidézni.**IGY: azonnali | Hatóidő: szint/kör | Hatótávolság: 25 m^{kör} | Védekezés: MVÉ****ENERGIABUROK***Mentális energia: 20 | Nehézség: nem nehéz*

A varázshasználó egy 1 méter sugarú energiaburkot hoz létre a teste körül, mely lelassítja a varázshasználó felé irányuló összes támadó mozgást. A mágia a harcművészek mozgásaira éppúgy érvényes, mint a brutionfegyverek használóira. A lelassult támadások elől a varázshasználó könnyedén ki tud térni.

IGY: gyors | Hatóidő: 6 kör | Hatótávolság: 1 m^{kör}**ESŐ ÉS JÉGESŐ IDÉZÉS***Mentális energia: 20 | Nehézség: nem nehéz*

A varázshasználó képes esőt idézni a semmiből, majd ezt az esőt tovább erősítve jégesővé változtatni, mely nehezíti a harcot. A harcban mindenkire a következő módosítóértékek vonatkoznak: -4 TD, -5 SVD és FVD. A varázslatokat egyszerre nem, csak egymás után lehet létrehozni, erejük csak így adódik össze. A varázslat 100 méter sugarú körben fejt ki hatását.

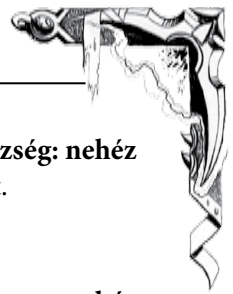
IGY: 3 kör | Hatóidő: szint/20 perc | Hatótávolság: 100 m^{kör}**KITERJESZTETT****ÉRZÉKEK***Mentális energia: 10 | Nehézség: nem nehéz*

Az idéző képes egy idézett lény érzékeit használni.

IGY: azonnali | Hatóidő: szint/perc | Hatótávolság: 30 m**OMELRON IDÉZÉSE***Mentális energia: 25 | Nehézség: nem nehéz*

A varázshasználó egy omelront idéz, mely egy hatalmas, repülő hataállat.

IGY: gyors | Hatóidő: szint/óra | Hatótávolság: 3 m



MANAJ MEGIDÉZÉSE

Mentális energia: 50 | Nehézség: nehéz

A varázslat lehetővé teszi, hogy a mágiahasználó megidézzen egy manajt, aki a későbbiekben a kísérlője lehet.

IGY: gyors | Hatóidő: maradandó | Hatótávolság: 1 m

IDÉZÉS ERŐSÍTÉSE

Mentális energia: 15 | Nehézség: nem nehéz

A varázslat hatására egy nem maradandóan megidézett lény dk6 órán keresztül az idéző szolgálatában marad.

IGY: azonnali | Hatóidő: dk6 óra | Hatótávolság: 3 m

MÁRVÁNYGÓLEM

IDÉZÉSE

Mentális energia: 35/ 40 | Nehézség: nem nehéz

A varázshasználó 35 ME felhasználásával vértgólemet idézhet, amihez szüksége van egy vértre; illetve 40 ME ráfordításával márványgólemet idézhet. A varázslathoz halott testre nincs szükség. Az idézett lény 3 órán át az idézője szolgálatában marad.

IGY: gyors | Hatóidő: 3 óra | Hatótávolság: 4 m

AZ ÁRNYLÉNYEK IDÉZÉSE

Mentális energia: 25 | Nehézség: nehéz

A varázshasználó dk3 árnylényt idéz egy másik síkról.

Az árnylények szürke színű, szellemszerű, anyagtalan lények. Csak mágiával vagy brutionnal lehet őket megsebezni.

Félnek a tűztől, mert az duplán sebzí őket.

Támadási módok: Elsődleges támadási módja az árnyékszúrás (17/dk20 eséllyel), mely során a célpont 8-at sebződik. (FGY: 1) Másodlagos támadási módja az, hogy 12/dk20 eséllyel *életenergiát* szív áldozatától (15 ÉE-t), miközben 5-tel növeli saját *életenergiáját*. (FGY: 1) Mindkét támadás ellen csak SVD-vel lehet védekezni.

Jellemzők: ÉE: 15, FVD: nincs, SVD: 6, RGY: 12, LGY: 4, MVÉ 8, ME: nincs, SPD: dk10

IGY: gyors | Hatóidő: szint/kör | Hatótávolság: 3 m

ENERGIAÉGETÉS

Mentális energia: 20 | Nehézség: nem nehéz

A varázslat hatására energia szabadul fel, ami egy láthatatlan lökeshullámban hagyja el az idézőt. Az idéző 10 méteres körzetében mindenki 20-at sebződik, és 6/dk10 az esélyük arra, hogy el is ájulnak.

IGY: azonnali | Hatóidő: azonnali | Hatótávolság: 10 m^{kör} | Védekezés: MVÉ

ÁRNYÉKÖKÖL

Mentális energia: 25 | Nehézség: nem nehéz

Az idéző egy 1 méter átmérőjű árnyékgömböt idéz, mely a pillanat törtrésze alatt becsapódik egy célpontba. Az árnyékgömb hatása 23-as testi erejű ütésnek felel meg. Egy lénynek ez 20+dk20 árnyék sebzést okoz.

IGY: azonnali | Hatóidő: azonnali | Hatótávolság: 10 m^{kör} | Védekezés: MVÉ

Belső kör: 3 varázslat/ minden szint után +3 minden varázslat sikerpróbájához

Külső kör: 5 varázslat/ minden 2. szint után +3 minden varázslat sikerpróbájához

Széles kör: 7 varázslat/ minden 3. szint után +3 minden varázslat sikerpróbájához

Teljes kör: 9 varázslat/ minden 4. szint után +3 minden varázslat sikerpróbájához

Az „árnyékököl” varázslat mindegyik körbe beletartozik, a választható varázslatokon felül.

Sikerpróbájának kiszámítása a többi varázslattal megegyező módon történik.

A beteljesedés szféra varázslatai

ÁRNYÉKKAPU*Mentális energia: 20 | Nehézség: nehéz*

A varázslat egy árnyékon belül kaput nyit, mely a tér egy másik árnyékos részére vezet. A két pont között nem lehet 10 km-nél nagyobb távolság. A kapu két körig van nyitva, és az időzójén kívül mások is átmehetnek rajta.

IGY: azonnali | Hatóidő: 2 kör | Hatótávolság: 1 m

AZ ESŐ**GYÓGYÍTÓ EREJE***Mentális energia: 20 +5/cél | Nehézség: nem nehéz*

Az eső ideje alatt a varázshasználó körönként 15 ÉE-t regenerálódik. További 5 *mentális energia* ráfordításával más is élvezheti az eső gyógyító erejét.

IGY: azonnali | Hatóidő: lásd a leírásban | Hatótávolság: változó

TELJES FAGYASZTÁS*Mentális energia: 30 | Nehézség: nehéz*

A varázshasználó egy jégcsóvát ló a célpontra, aki ettől tetőtől talpig jéggé fagy. Ezt a teljes fagyást csak a „teljes fagyasztás feloldása” nevű varázslattal lehet semlegesíteni. Ebben az állapotban az életjelek megszűnnek, ám ez nem okoz halált, sem sebzést. Erre a fagyásra nem hatnak a környezeti tényezők, tehát nem „olvad ki” az áldozat.

IGY: azonnali | Hatóidő: maradandó | Hatótávolság: 5 m | Védekezés: MVÉ

TELJES FAGYASZTÁS**FELOLDÁSA***Mentális energia: 25 | Nehézség: nagyon nehéz*

A varázshasználó érintéssel feloldja a teljes fagyasztást. A művelet végére a célpont 15 ÉE-t veszít, ám semmi más maradandó, gyógyíthatatlan sérülése nem keletkezik.

IGY: azonnali | Hatóidő: maradandó | Hatótávolság: érintés

A SÖTÉTSÉG HATALMA*Mentális energia: 25 | Nehézség: nehéz*

A varázshasználó a sötétben körönként 2 ÉE-t és 5 ME-t regenerálódik, valamint +5 TD-t és +2 TTD-t kap.

IGY: azonnali | Hatóidő: 10 kör | Hatótávolság: nincs

KRISTÁLYGÓLEM**IDÉZÉSE***Mentális energia: 50 | Nehézség: nagyon nehéz*

A varázshasználó egy kristálygólemet idéz.

IGY: gyors | Hatóidő: szint/perc | Hatótávolság: 5 m

LIDÉRC IDÉZÉSE*Mentális energia: 60 | Nehézség: nagyon nehéz*

A varázshasználó lidércet idézhet. A varázslathoz halott testre nincs szükség. Az idézett lény 3 órán át az idézője szolgálatában marad. A lidérc tulajdonságai a halálmágiában leírtakkal egyeznek meg.

IGY: gyors | Hatóidő: 3 óra | Hatótávolság: 4 m

LÁNCIDÉZÉS*Mentális energia: 20+ | Nehézség: nagyon nehéz*

Ez a varázslat lehetővé teszi, hogy egyszerre több lényt megidézzünk, melyek egyszerre fognak megjelenni. A varázslat létrehozásához 20 *mentális energia* szükséges, valamint annyi ME, amennyi a lények összes ME-igénye. A lények csak a varázslat hatóideje alatt szolgálják az idézőt. Ilyen módon csak annyi lényt lehet megidézni, amennyit a szereplő képes irányítani.

IGY: 2 kör | Hatóidő: szint/perc | Hatótávolság: 10 m

TÉRUGRÁS*Mentális energia: 20 | Nehézség: nem nehéz*

A varázshasználó teste tovatűnik, majd egy legfeljebb 10 méterrel távolabbi helyen megjelenik.

IGY: azonnali | Hatóidő: azonnali | Hatótávolság: 10 m



TÉRKAPU NYITÁSA

Mentális energia: 60 | Nehézség: nehéz

A varázshasználó egy rést nyit a térben, melynek segítségével hatalmas távolságokat hidalhat át. Az átjáró 1 percig nyitva áll, ezalatt bárki keresztülmehet rajta. Az utazásnak semmilyen mellékhatása nincs.

IGY: azonnali

Hatóidő: 1 perc

Hatótávolság: 3 m

AZ ÁRTALMATLANSÁG

HULLÁMA

Mentális energia: 20 | Nehézség: nehéz

Az idézés után a varázshasználó testéből egy energiahullám-gyűrű indul ki, mely 10 méteres körzetben minden támadót 10 körre megbénít.

IGY: azonnali | Hatóidő: azonnali +10 kör | Hatótávolság: 10 m^{kör} | Védekezés: MVÉ

FELTÁMASZTÁS

ÉLŐHALOTTKÉNT

Mentális energia: 45 | Nehézség: nehéz

A varázshasználó az érintésével feltámaszthat élőhalottként egy elpusztult lényt. A feltámasztási rituálé egy órát vesz igénybe, ám ez az idő módosulhat a kívánt élőhalott tulajdonságainak és a hulla állapotának függvényében. (A feltámasztás szabályait figyelembe kell venni. Ha a feltámasztás sikertelen, 4 óra elteltével ismét lehet próbálkozni. Kővé változtatás vagy teljes fagyasztás következtében meghalt élőlényeket nem lehet feltámasztani.)

IGY: lásd a leírásban | Hatóidő: maradandó | Hatótávolság: érintés

SZÁRNYAS-

GÓLEM IDÉZÉSE

Mentális energia: 45 | Nehézség: nagyon nehéz

A szárnyasgólem még a kristálygólemnél is nagyobb lény, hatalmas, indaszerű, fekete szárnyakkal. A gölem teste is olyan, mintha különböző vastagságú éjfekete színű indákból állna össze egy egésszé. A szárnyasgólem immunis a mágiára. Természetesen tud repülni, és sötétben sokkal nehezebb ellene a harc.

Tulajdonságok:

egészség: 23, testi erő: 21, szellemi erő: 18, értelem: 18, fürgeség: 8, mozgás: 13, erőnlét: 21, lelkierő: 23.

Támadási módok: Elsődleges támadási módja az, hogy a karjával lesújt egy célpontra. A támadás sikerének esélye 17/dk20, sebzése 20, valamint az áldozat a földre kerül. Ha a támadást egy szereplő FVD-vel sikeresen elhárítja, akkor testierő-próbát kell dobnia, hogy helyzetét az erős csapás ellen meg tudja tartani. Ha ezt elvétí, elesik. Második támadási módja az, hogy óriási kezével megragad valakit, és egy kézzel kettétöri a gerincét. Ennek a támadásnak a sikere 14/dk20, mely ellen csak SVD-t lehet dobni. Ha valakit elkapott a gölem, akkor még két kör van hátra az életéből. Ezalatt csak sikeres szorításból szabadulás képességpróba dobása esetén tud kiszabadulni.

Varázslatok: A szárnyasgólem az árnyékcsapás varázslat mestere. A varázslat létrehozásának esélye 18/dk20.

Jellemzők: EE: 200, FVD: 13/ 17, SVD: 4/ 8, RGY: 4/ 8, LGY: 2, MVÉ: immunis a mágiára, ME: 75, SPD: dk10+5.

IGY: gyors | Hatóidő: szint/kör | Hatótávolság: 2 méter

Belső kör: 3 varázslat/ minden szint után +4 mindegyik varázslat sikerpróbájához

Külső kör: 5 varázslat/ minden szint után +3 mindegyik varázslat sikerpróbájához

Széles kör: 7 varázslat/ minden szint után +2 mindegyik varázslat sikerpróbájához

Teljes kör: 9 varázslat/ minden szint után +1 mindegyik varázslat sikerpróbájához

A „szárnyasgólem idézése” varázslat mindegyik körbe beletartozik, a választható varázslatokon felül. Sikerpróbájának kiszámítása a többi varázslattal megegyező módon történik.



A FAKÓ HOLD KRIPTA VARÁZSLATAI

A túlvilági szféra varázslatai

RONTÁS*Mentális energia: 10 | Nehézség: nem nehéz*

A célpont személy rontóvarázslat hatása alá kerül, ezért negatív módosítóértékek befolyásolják: -2 FVD, -4 TD, -2 TTD.

IGY: azonnali | Hatóidő: szint/kör | Hatótávolság: 5 m | Védekezés: MVÉ

FEKETETŰZ IDÉZÉS*Mentális energia: 3 | Nehézség: könnyű*

Meggyújt egy legfeljebb 3 cm vastag faágot vagy egy vékony papírt, mely addig ég, míg a feketetüzet el nem oltják, vagy amíg az anyag elég a feketetűz táplálásához.

IGY: azonnali | Hatóidő: lásd a leírásban | Hatótávolság: 5 m | Védekezés: MVÉ

FEKETE TŰZLABDA*Mentális Energia: 8 | Nehézség: nem nehéz*

Az idéző egy célpontra fekete tűzlabdát lő, mely ez által az áldozatnak 2dk6 égési sérülést okoz. A fekete tűz a sötétben nem látható, így nem lehet előle kitérni.

IGY: azonnali | Hatóidő: azonnali | Hatótávolság: 15 m | Védekezés: SVD

A FEKETE TŰZ EREJE*Mentális energia: 8 +3/kör | Nehézség: könnyű*

A varázslat hatására a kiválasztott fegyver +2 feketetűz-sebzéssel fog rendelkezni. A fegyver így 2/dk10-es eséllyel képes meggyújtani az éghető anyagokat, valamint a sötétben láthatatlanná válik, ezért nem lehet ellene FVD-t és SVD-t dobni. Egyedüli védekezési lehetőség az *érzékelési harcmódor* képesség.

IGY: azonnali | Hatóidő: szint/kör | Hatótávolság: nincs

BÉKLYÓ*Mentális energia: 8 | Nehézség: nem nehéz*

A célpont személy egy 1 m²-es területet nem képes, és nem is akar elhagyni.

IGY: azonnali | Hatóidő: dk6 kör | Hatótávolság: 5 m | Védekezés: MVÉ

ELŐHALOTT ÉSZLELÉSE*Mentális energia: 3 | Nehézség: könnyű*

A varázslat segítségével a mágiahasználó észleli az élőhalottak jelenlétét vagy az éppen működő *halálmágiát*.

IGY: azonnali | Hatóidő: azonnali |

KIVÉGZÉS*Mentális energia: 20 | Nehézség: nem nehéz*

A varázslat hatására idézője támadása végzetes csapássá válik. Amikor a varázshasználó lesújt, a következő módosítóértékeket kell figyelembe venni: +6 TD, +1 TTD, +25 sebzés. (A varázslat csak olyan személy ellen használható, aki nem látta meg a varázshasználót, vagy aki már nem tud védekezni.)

IGY: azonnali | Hatóidő: 1 kör | Hatótávolság: nincs

TÚLVILÁGI ÜVÖLTÉS*Mentális energia: 10 | Nehézség: könnyű*

A kripa hatalmával megáldott kiáltást a csata elején lehet használni. Hatására az összes ellenség kimarad az első támadási körből.

IGY: azonnali | Hatóidő: azonnali | Hatótávolság: 15 m | Védekezés: MVÉ

VÉRKÖVETÉS*Mentális energia: 10+10 | Nehézség: könnyű*

A mágiahasználó ezzel a varázslattal képes arra, hogy a vérét a célpont lényre rákenve követni tudja őt legfeljebb 12 órán át. Még 10 ME felhasználásával arra is használható, hogy a megtalált (akár alvadt) vér alapján képes legyen megtalálni a vér hordozóját.

IGY: gyors | Hatóidő: azonnali | Hatótávolság: 500 km^{kör} | Védekezés: nincs





VÉRÉRZÉKELES

Mentális energia: 15 | Nehézség: könnyű

A varázshasználó a véreből egy gömböt formáz, majd működésbe hozza a varázslatot. A vörös színű gömb kiterjeszti az idéző érzékeit. A gömb segítségével lát a sötétben, sőt, érzékeli (nem látja) a láthatatlan lényeket. A gömböt elhelyezve az adott területen 50 méter sugarú körben képes érzéklni, mindezt úgy, hogy legfeljebb 5 kilométerrel távolodik el a gömbtől. A gömböt nagyon egyszerű megsemmisíteni: Elég egy legalább 3 sebést okozó fizikai vagy mágikus hatás a gömb elpusztításához. A gömbbel úgy lát a szereplő, ahogy saját maga, tehát nem jön létre gömblátás.

IGY: gyors | Hatóidő: szint/óra | Hatótávolság: 50 m^{kör} | Védekezés: nincs

VÉRPEZSDÍTÉS

Mentális energia: 15+10/cél | Nehézség: könnyű

A varázslat feldúsítja a vérben található serkentő anyagokat. (Adrenalin, és egyéb hormonok). A vérpezsdítésnek köszönhetően a varázslat időtartamára ideiglenesen megnő az erőnlét, a mozgás, és a fürgeség 2-vel. Még 5 ME elköltésével, és egy ÉE/VE feláldozásával másokra is varázsolható.

IGY: gyors | Hatóidő: szint/óra | Hatótávolság: 1 m | Védekezés: nincs

VÉR MEGSZÓLÍTÁSA

Mentális energia: 10+4 | Nehézség: könnyű

A varázshasználó egy lény (akár alvadt) véreből információkhoz juthat a vér hordozójának személyiségéről, testfelépítéséről, egészségi állapotáról. Még 2 ME felhasználásával képes megidézni a vér kiserkenése előtti egy perc történéseit, a vér hordozójának szemszögéből.

IGY: gyors | Hatóidő: azonnali | Hatótávolság: 1 m | Védekezés: nincs

HOLDAURA

Mentális energia: 8+4 | Nehézség: könnyű

A hold fénye alatt a varázshasználó egy holdfény-színű aurát idéz maga köré mely miatt +3 TD, +2 TTD és +5 sebést kap. Még 4 ME felhasználásával az aura nyitottá válik, így az aura hatósugarán belül helyezkedők szintén élvezhetik a holdfény áldásos hatását.

IGY: Azonnali | Hatóidő: azonnali | Hatótávolság: 10 m^{kör} | Védekezés: nincs

Belső kör: 3 varázslat/ minden szint után +1 minden varázslat sikerpróbájához

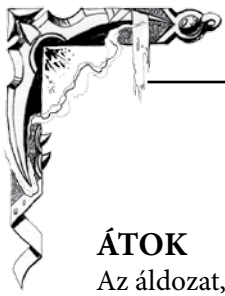
Külső kör: 5 varázslat/ minden 2. szint után +1 minden varázslat sikerpróbájához

Széles kör: 7 varázslat/ minden 3. szint után +1 minden varázslat sikerpróbájához

Teljes kör: 9 varázslat/ minden 4. szint után +1 minden varázslat sikerpróbájához

Az „rontás” és a „holdaura” varázslatok mindegyik körbe beletartoznak, a választható varázslatokon felül. Sikerpróbájuk kiszámítása a többi varázslattal megegyező módon történik.





A suttogás szféra varázslatai

ÁTOK

Mentális energia: 10 | Nehézség: nem nehéz

Az áldozat, akire az átkot kimondták, dk10 óráig az *egészségre*, a *testi erőre* és a *mozgásra* -5-ös módosítót kap.

IGY: azonnali | Hatóidő: szint/óra | Hatótávolság: 7 m | Védekezés: MVÉ

SZÍVSZORÍTÓ EMLÉKEK

Mentális energia: 15 | Nehézség: nehéz

A varázslat hatására az áldozat szörnyű és tragikus emlékei a felszínre kerülnek, és öngyilkosságba kergetik. Az áldozatnak *lelkierőpróbát* kell dobnia. Ha a dobás sikertelen, az áldozat öngyilkosságot kísérel meg, ami – ha valaki nem akadályozza meg tettében – három körön belül sikerül is neki. Az öngyilkosság módjáról a mesélő dönthet. A szereplő a negyedik körben fog meghalni, de ekkor még *életmentést* lehet alkalmazni. Ha viszont a szereplő sikeres *lelkierőpróbát* dobott, a varázslat hatására legalább két napra mély letargiába zuhan.

IGY: azonnali | Hatóidő: azonnali | Hatótávolság: 7 m | Védekezés: MVÉ^{LeP}

BÉNÍTÓ ÉRINTÉS

Mentális energia: 10 | Nehézség: könnyű

A megérintett áldozat összerándul és 3 körre megbénul.

IGY: azonnali | Hatóidő: 3 kör | Hatótávolság: nincs | Védekezés: MVÉ

A HALÁL EREJE

Mentális energia: 15 | Nehézség: nem nehéz

Ha egy élőlény – melynek *életenergiája* 30 vagy afölötti érték – meghal, a varázslat hatására a varázshasználó minden támadása sikeres lesz.

IGY: azonnali | Hatóidő: dk6 kör | Hatótávolság: nincs

VÉRFARKAS IDÉZÉSE

Mentális energia: 30 | Nehézség: nem nehéz

A varázshasználó vérfarkast idéz. A varázslathoz halott test nem szükséges.

IGY: gyors Hatóidő: szint/10 perc Hatótávolság: 3 m

FEKETE LÁNGCSÓVA

Mentális energia: 12 | Nehézség: nehéz

A varázshasználó kezéből egy 40 cm átmérőjű lángcsóva csap ki egy célpontra, aki 25-öt sebződik, és 3/dk10 az esély arra, hogy meggyullad.

IGY: azonnali | Hatóidő: azonnali | Hatótávolság: 15 m | Védekezés: SVD

FEKETE TŰZCSAPDA

Mentális energia: 20 | Nehézség: nem nehéz

A mágia a feketetűzre hat, 3 napig. Ha az a személy, akire az idéző a feketetűzet ráhangolta, 1 méternél közelebb lép a feketetűzhez, a feketetűz fellángol, és megégeti célpontját. (A feketetűznek ilyenkor csak egy célpontja lehet.) A felcsapó lángcsóva ellen csak SVD-t lehet dobni, -3-as módosítóval. Ha az áldozat elvétí a próbát, a ruhái lángra lobbannak. Ha valaki kigyullad, az 1. körben 8 sebzést, a 2. körben 15 sebzést, az azt követő körökben pedig 20-20 sebzést szenved el.

IGY: gyors | Hatóidő: 3 nap | Hatótávolság: 1 m

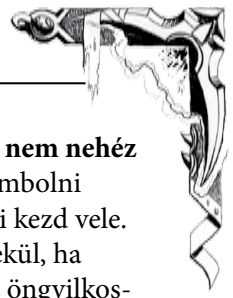
SÖTÉT CSONKOLÁS

Mentális energia: 15 | Nehézség: nem nehéz

A varázslat megidézése után a varázshasználó vágófegyverét sötét füst veszi körül, így a fegyver különleges erőt kap; a következő két körben minden sikeres támadás egy-egy végtag csonkolását fogja eredményezni.

IGY: azonnali | Hatóidő: 2 kör | Hatótávolság: nincs





TÉBOLY

Mentális energia: 15 | Nehézség: nem nehéz

A varázslat megbűvöli a célpontot, aki így az eszét veszti. A varázslat első három körében tajtékzó dühvel tombolni kezd, a hozzá legközelebb álló személyt gondolkodás nélkül megtámadja, és a legjobb tudása szerint harcolni kezd vele. A negyedik körben a küzdelem helyzetétől függetlenül *lelkierőpróbát* kell dobnia. Ha a dobás sikeres, elmenekül, ha sikertelen, öngyilkossági kísérletet tesz, amit 3 körön belül végre is hajt. Ha viszont valaki más meggátolja az öngyilkossági kísérletet, az áldozat a varázslat hatóidejének végeztével összeesik, és elájul dk6 órára.

IGY: azonnali | Hatóidő: 6 kör | Hatótávolság: 5 m | Védekezés: MVÉ

VÉRZÉKENYSÉG ÁTKA

Mentális energia: 25 | Nehézség: nehéz

A varázslat megidézője a célpont lényre olyan átkot mond, melytől az áldozat vérzékeny lesz. Ez azt jelenti, hogy a legkisebb sebtől is elvérezhet, tehát egy tűszúrástól is körönként 2 ÉE-t veszít.

IGY: gyors | Hatóidő: maradandó | Hatótávolság: 2 m | Védekezés: MVÉ

VÉRCsapDA

Mentális energia: 30 | Nehézség: nem nehéz

Az idéző egy vértócsát idéz meg melynek körülbelüli sugara (mivel nem tökéletesen kör alakú a pocsolya) 2 méter. A pocsolót képtelen elhagyni az a lény, aki belelép. Ha a pocsolóba ragadt áldozat vérezni kezd, akkor a pocsoló addig folyamatosan aktív marad, míg a bajba jutott lény el nem vérzik, vagy valaki el nem állítja a vérzést. A hatóidőn túli pocsoló a vérzés megszűnése után rögtön felszívódik. Ha egy lény meghal a pocsolóban vérzés által, akkor a pocsoló mérete az eredeti méretének kétszeresére nő, és még legalább egy percig biztosan aktív marad.

IGY: azonnali | Hatóidő: szint/kör | Hatótávolság: 2 méter | Védekezés: nincs

VÉRVÉRT

Mentális energia: 30 | Nehézség: nem nehéz

A varázshasználó egy vörös színű, nedves felületű vérvértet idéz magára. A vért azonnal működésbe lép. ha az idézőt támadás éri, ilyenkor egy 2-3 cm vastagságú vérnyúlvány tör elő a vértből, mely lassítja az idézőt ért csapást. Ez lövedékek ellen is hatásos, és mivel fizikai ellenállást jelent, brution nyilakra is hat. A vért tulajdonságai: Kivédett TD: 6, 17, 20, Kivédett TTD: 3-7, 0

IGY: gyors | Hatóidő: szint/perc | Hatótávolság: nincs | Védekezés: nincs

VÉRÖZÖN

Mentális energia: 35 | Nehézség: nehéz

A varázshasználó minden sikeres támadása nagyon heves vérzést okoz az áldozatnak, mely ettől 10 ÉE-nek megfelelő vért veszít a következő körben, majd 2 ÉE-t a rákövetkező körökben. Minél több ilyen hevesen vérző sebet nyit meg a sikeres csapásaival az idéző, annál több vért veszít majd az áldozat, tehát a hatás sebenként összeadódik. Csak vérrel rendelkező lények ellen lehet használni.

IGY: gyors | Hatóidő: 3 kör | Hatótávolság: nincs | Védekezés: nincs

Belső kör: 3 varázslat/ minden szint után +2 mindegyik varázslat sikerpróbájához

Külső kör: 5 varázslat/ minden 2. szint után +2 mindegyik varázslat sikerpróbájához

Széles kör: 7 varázslat/ minden 3. szint után +2 mindegyik varázslat sikerpróbájához

Teljes kör: 9 varázslat/ minden 4. szint után +2 mindegyik varázslat sikerpróbájához

A „vérözön” varázslat mindegyik körbe beletartozik, a választható varázslatokon felül. Sikerpróbájának kiszámítása a többi varázslattal megegyező módon történik.





A sötétségszféra varázslatai

VÉRÁLDOZAT

Mentális energia: 5 | Nehézség: könnyű

A varázshasználó a saját vérére áldozva jut *mentális energiához*. 1 *életenergia* feláldozásával 10 ME-t nyer.

IGY: gyors | Hatóidő: azonnali | Hatótávolság: nincs

HALÁLTÁNC

Mentális energia: 23 | Nehézség: nehéz

A haláltánc segítségével a mágiahasználó megbűvöli a célpontot, és az három kör alatt megöli magát – a lehető legkézenfekvőbb módon. Az öngyilkosság módjáról a mesélő dönthet. A szereplő a negyedik körben fog meghalni, de ekkor még lehet *életmentést* alkalmazni.

IGY: azonnali | Hatóidő: 4 kör | Hatótávolság: 5 m | Védekezés: MVÉ

GYILKOS ÉRINTÉS

Mentális energia: 15 | Nehézség: nehéz

A varázshasználó érintésétől az áldozat körönként 8 ÉE-t veszít egészen addig, míg meg nem hal. Ezt a negatív hatást csak *gyógyítással*, *harctéri gyógyítással* vagy gyógyítóvarázslattal lehet feloldani.

IGY: azonnali | Hatóidő: maradandó | Hatótávolság: érintés | Védekezés: MVÉ

FARKASEMBER ÉLESZTÉSE

Mentális energia: 30 | Nehézség: nehéz

A mágiahasználó két farkasembert idéz. A varázslathoz nincs szükség halott testre. A felélesztett élőhalottak 6 órán át az idézőjük szolgálatában maradnak.

IGY: azonnali | Hatóidő: 6 óra | Hatótávolság: 2 m

A HALÁL FEGYVERÉNEK

MEGIDÉZÉSE

Mentális energia: 25 | Nehézség: nehéz

A varázshasználó egy halott csontjait felhasználva megidézheti saját csontfegyverét, mely a fegyver alaptulajdonságaihoz képest pozitív módosítókat kap (+2 TP, +2 VP), és folyamatos vérzést okozó sebzéssel rendelkezik. A folyamatos vérzést okozó sebzés azt jelenti, hogy sikeres sebzés esetén az áldozat a „véres érintés” nevű varázslat hatása alá kerül. (E hatás ellen lehet külön MVÉ-t dobni.) A fegyver minden esetben az idéző egyik kezében jelenik meg. Csak olyan fegyvert lehet megidézni, amit a varázshasználó ismer és tud használni.

IGY: gyors | Hatóidő: szint/kör | Hatótávolság: nincs

FEKETETŰZFAL

Mentális energia: 15⁺⁵ | Nehézség: nem nehéz

Egy 20 cm vastag, 2 méter magas és 2 méter széles feketetűzfal születik a semmiből. A feketetűzfal körül félméteres körzetben tartózkodók 2dk6 sebzést szenvednek el, és 3/dk10 az esély arra, hogy meg is gyulladnak. A feketetűzfalat lehet növelni: a magasság és a szélesség növelése méterenként 5 ME. Ha az idéző a varázslat sebzését növeli meg, az a megégetett áldozatok között arányosan oszlik el.

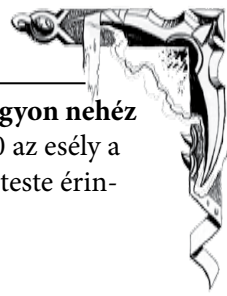
IGY: azonnali | Hatóidő: szint/kör | Hatótávolság: 10 m | Védekezés: MVÉ

FEKETETŰZBUROK

Mentális energia: 20⁺⁵ | Nehézség: nehéz

A varázshasználó testét 1 m-es távolságban egy fekete színű, vékony feketetűzburok veszi körül, mely minden közelharci támadónak körönként 3 sebzést okoz. A burok véd minden fából készült fegyver és lövedék ellen. Mivel a burokba nem lehet belelátni, és csak az idéző lát ki belőle, minden öt erő támadás -4-es TD és -2-es TTD módosítót kap.

IGY: azonnali | Hatóidő: szint/kör | Hatótávolság: 1 m | Védekezés: nincs



VÉRFORRALÓ TEKINTET

Mentális energia: 20 | Nehézség: nagyon nehéz

A varázslat hatására az áldozat vére felforrósodik, és teste körönként 8-at sebződik. A második körtől 1/dk10 az esély a halálra, mely minden körben 1-gyel nő. A varázslat ellen egyszer lehet védeést dobni. Az így meghalt áldozat teste érintetlen, így feltámasztható.

IGY: azonnali | Hatóidő: dk6 kör | Hatótávolság: 10 m | Védekezés: MVÉ

VÉRDÖG IDÉZÉSE

Mentális energia: 40 | Nehézség: Nehéz

A varázslat hatására egy nagyméretű farkas természetének megfelelő, torz, vörös színű, nyálkás, két lábon járó, kutyafejű lényt idéz meg a varázshasználó. Mellső végtagjai csököttek, végükön csökevényes karmok vannak.

Tulajdonságok: EG.: 20 TE.: 18 SZE.: 8 ÉRT.: 13 MOZG.: 18 FÜRG.: 18 ERŐN.: 18 LE.: 10 KÜLA.: 5

Képesség: ugrás középhaladó szinten

Támadási módok: A vérdög támadhat a mellsővégtagjai végén lévő karmokkal (TD: 16/dk20, összTP: 7, FGY: 2, FE: 2), vagy megharaphatja áldozatát (TD: 13/dk20, TP: 12, FGY: 1, FE: 1).

Jellemzők: ÉE: 35, FVD: 8, SVD: 4, RGY: 12, LGY: 6, MVÉ: 2, vérmágia ellen 12, ME: nincs, SPD: dk20+2

IGY: gyors | Hatóidő: szint/perc | Hatótávolság: 1 m | Védekezés: nincs

ORRVÉRZÉS

Mentális energia: 40 | Nehézség: Nehéz

Az idéző ezzel a varázslattal megemeli a célpont lény vérnyomását, ettől azonnal elkezd vérezni az orra. A következő körtől minden körben 1 ÉE-t veszít, és a vérnyomása tovább nő. Az ötödik körtől erőnlétpróbát kell dobnia az áldozatnak minden körben. Ha elvétí, akkor szívinfarktust kap.

IGY: azonnali | Hatóidő: szint/kör | Hatótávolság: 10 m | Védekezés: MVÉ

VÉRBUROK

Mentális energia: 30⁺¹⁰ | Nehézség: Nem nehéz

A varázshasználó teste körül egy méteres távolságban egy átláthatatlan, mélyvörös színű, nyálkás csillogású burok jön létre. A burkon csak a varázshasználó lát át. A burok véd az alsó, világi, középső, és hangszféra varázslataitól. A közelharc támadók azonnal megvakulnak a burkot elérve a szemükbe kerülő vértől. A burok elhagyása (és a szem megtörlése) után a vakság megszűnik. A távolsági fegyvert használók -3 TTD-vel, és -6-os célpontra lövéssel próbálkozhatnak eltalálni az idézőt.

IGY: gyors | Hatóidő: szint/kör | Hatótávolság: 1 m | Védekezés: nincs | Védekezés: nincs

FARKASFALKA

IDÉZÉSE

Mentális energia: 30 | Nehézség: nagyon nehéz

A varázshasználó megidéz dk20 farkast. Közülük az egyik farkasnak, a falkavezérnek, jobbak az adottságai, mint a többinek.

IGY: gyors | Hatóidő: szint/perc | Hatótávolság: 3 m

FENEVAD CSAPDA

Mentális energia: 25 | Nehézség: nagyon nehéz

A földből hirtelen egy sárkányszerű lény koponyája tör fel a felszínre, és állkapcsával átharapja az áldozatot, aki ettől 20+dk20-at sebződik. Ez után a fenevad a varázslat végéig összeszorított állkapcsa között tartja az áldozatot, aki csak sikeres erőnlét próba után tud bármit is tenni. Ha a csapdába esett lény elvétí a próbát, eszméletét veszíti a fájdalomtól.

IGY: azonnali | Hatóidő: szint/kör | Hatótávolság: 5 m | Védekezés: SVD^F

Belső kör: 3 varázslat/ minden szint után +3 minden varázslat sikerpróbájához

Külső kör: 5 varázslat/ minden 2. szint után +3 minden varázslat sikerpróbájához

Széles kör: 7 varázslat/ minden 3. szint után +3 minden varázslat sikerpróbájához

Teljes kör: 9 varázslat/ minden 4. szint után +3 minden varázslat sikerpróbájához

A „fenevad csapda” varázslat mindegyik körbe beletartozik, a választható varázslatokon felül.

Sikerpróbájának kiszámítása a többi varázslattal megegyező módon történik.



A beteljesedés szféra varázslatai

A BUTASÁG ÁTKA

Mentális energia: 25 | Nehézség: nehéz

Ez az átok az áldozat *értelmét* maradandóan 4-re csökkenti.

IGY: azonnali | Hatóidő: maradandó | Hatótávolság: 10 m | Védekezés: MVÉ

A GYÁVASÁG ÁTKA

Mentális energia: 25 | Nehézség: nehéz

Ez az átok az áldozat *elkierejét* maradandóan 4-re csökkenti.

IGY: azonnali | Hatóidő: maradandó | Hatótávolság: 10 m | Védekezés: MVÉ

TELJES ELGYENGÜLÉS

Mentális energia: 30 | Nehézség: nehéz

Ez az átok az *egészséget* és a *testi erőt* maradandóan 6-ra csökkenti, a *legmagasabb életenergiát* pedig 8-ra.

IGY: azonnali | Hatóidő: maradandó | Hatótávolság: 10 m | Védekezés: MVÉ

ÁTOKLEVÉTEL

Mentális energia: 15 | VFP: 3 | Nehézség: nem nehéz

A varázslat leveszi az átkot a megátkozott személyről.

IGY: azonnali | Hatóidő: azonnali | Hatótávolság: 5 m

ÖRÖK KÁRHOZAT

Mentális energia: 25 | Nehézség: nehéz

Az áldozat azt hiszi, hogy mindenki, akit szeretett, meghalt, és erről emlékei is vannak. Rémálmok gyötrik, ám az öngyilkosságra képtelen, mert amint megtenné, elájul. A varázslatot csak „az üresség jele” farenorumi szimbólummágia alkalmazásával lehet feloldani.

IGY: azonnali | Hatóidő: maradandó | Hatótávolság: 5 m | Védekezés: MVÉ

A FELEJTÉS ÁTKA

Mentális energia: 50 | Nehézség: nehéz

Ha ezt az átkot rámondják az áldozatra, az teljesen kitörlődik az emberek emlékezetéből. (Még saját édesanyja sem fog rá emlékezni.) A varázslathoz szükség van az áldozat egy személyes tárgyára vagy hajszálára, stb. A varázslatot csak „az üresség jele” farenorumi szimbólummágia alkalmazásával lehet feloldani.

IGY: azonnali | Hatóidő: maradandó | Hatótávolság: 3 m | Védekezés: MVÉ

A FOGYATÉKOSSÁG ÁTKA

Mentális energia: 30 | Nehézség: nagyon nehéz

Az áldozat lába maradandóan lebénel, *értelme* és *testi ereje* szintén maradandóan 5-re változik. A varázslatot csak a megfelelő farenorumi szimbólummágia alkalmazásával lehet feloldani.

IGY: azonnali | Hatóidő: maradandó | Hatótávolság: 5 m | Védekezés: MVÉ

SORVASZTÁS

Mentális energia: 25 | Nehézség: nehéz

A varázslat hatására a célpont teste sorvadni kezd, körönként 10 *életenergiát* veszít, és negatív módosítókkal kell harcolnia (-10 TD, -10 FVD, -5 TTD). Halála után zombivá változik, és pusztulásáig szolgálja a varázshasználót. A varázslat folyamatát csak gyógyítóvarázslattal lehet megállítani.

IGY: azonnali | Hatóidő: maradandó | Hatótávolság: 8 m | Védekezés: MVÉ

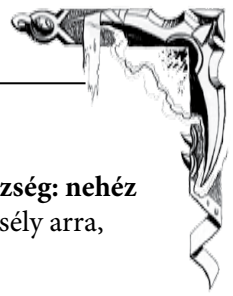
FEKETE TŰZGŐLEM

IDÉZÉSE

Mentális energia: 20 | Nehézség: nehéz

A varázshasználó 50 ME felhasználásával fekete tűzgölemet idéz. A varázslathoz holttestre nincs szükség. Az idézett lény 3 órán át az idézője szolgálatában marad. A fekete tűzgölem minden tulajdonságában egyezik a tűzgölemmel, de sötétben láthatatlan.

IGY: gyors | Hatóidő: 3 óra | Hatótávolság: 3 m



FEKETE TŰZGYŰRŰ

Mentális energia: 20 | Nehézség: nehéz

A varázshasználóból elötörő fekete tűzgyűrű 8 m-es körben mindenkinek 15 tűzsebést okoz, és 4/dk10 az esély arra, hogy meg is gyulladnak.

IGY: azonnali | Hatóidő: azonnali | Hatótávolság: 8 m^{kör} | Védekezés: MVÉ

SZÍVSZORÍTÁS

Mentális energia: 40+10/cél | Nehézség: Nehéz

A mágiahasználó ezzel a varázslattal képes arra, hogy az áldozat vérnyomását egy pillanat alatt megemlje, és ezáltal szinte azonnali szívinfarktust idézzen elő. A varázslat +8 ME és +1 ÉE/VE felhasználásával további célpontokra is kiterjeszhető.

IGY: gyors | Hatóidő: azonnali | Hatótávolság: 15 m | Védekezés: MVÉ

FELTÁMASZTÁS

ÉLŐHALOTTKÉNT

Mentális energia: 45 | Nehézség: nehéz

A varázshasználó az érintésével feltámaszthat élőhalottként egy elpusztult lényt. A feltámasztási rituálé egy órát vesz igénybe, ám ez az idő módosulhat a kívánt élőhalott tulajdonságainak és a hulla állapotának függvényében. (A feltámasztás szabályait figyelembe kell venni. Ha a feltámasztás sikertelen, 4 óra elteltével ismét lehet próbálkozni. Kővé változtatás vagy teljes fagyasztás következtében meghalt élőlényeket nem lehet feltámasztani.)

IGY: lásd a leírásban | Hatóidő: maradandó | Hatótávolság: érintés

FARKASDÉMON

IDÉZÉSE

Mentális energia: 45 | Nehézség: nehéz

A varázshasználó egy farkasdémont idéz. A farkasdémon úgy néz ki, mint egy túlméretezett farkasember, melynek hátából óriási bőrszárnyak állnak ki. A farkasdémon immunis az *illúzió*-, *halál*-, és *vérmágiára*. képes repülni és a levegőből támadni.

Tulajdonságok:

egészség: 19, testi erő: 22, szellemi erő: 12, értelem: 13, fürgeség: 18, mozgás: 18, erőnlét: 18, lelkerő: 20

Támadási módok:

A farkasdémon támadhat a mellső végtagjai végén lévő karmokkal (TD: 17/dk20, összTP: 10, FGY: 2, FE: 2), vagy kettéharaphatja áldozatát (TD: 13/dk20, TP: 30, FGY: 1, FE: 1). Ez utóbbi támadás ellen csak SVD-vel lehet védekezni.

Varázslatok: A farkasdémon megidézhet egy farka farkast. A varázslat sikerpróbája 18/dk20

Jellemzők: ÉE: 150, FVD: 13/ 16, SVD: 6/ 7, RGY: 9/ 12, LGY: 5, MVÉ: 8, ME: 60, SPD: dk20+6

IGY: gyors | Hatóidő: szint/kör | Hatótávolság: 2 méter

Belső kör: 3 varázslat/ minden szint után +4 mindegyik varázslat sikerpróbájához

Külső kör: 5 varázslat/ minden szint után +3 mindegyik varázslat sikerpróbájához

Széles kör: 7 varázslat/ minden szint után +2 mindegyik varázslat sikerpróbájához

Teljes kör: 9 varázslat/ minden szint után +1 mindegyik varázslat sikerpróbájához

A „farkasdémon idézése” varázslat mindegyik körbe beletartozik, a választható varázslatokon felül. Sikerpróbájának kiszámítása a többi varázslattal megegyező módon történik.



AZ ACHANA KRIPTA VARÁZSLATAI

A túlvilági szféra varázslatai

FEKETE PÓK IDÉZÉSE

A varázshasználó dk6 fekete pókot idéz.

IGY: gyors | Hatóidő: szint/perc | Hatótávolság: 3 m

Mentális energia: 10 | Nehézség: nem nehéz

PIÓCÁK IDÉZÉSE

A varázshasználó dk20 piócát idéz.

IGY: gyors | Hatóidő: szint/perc | Hatótávolság: 3 m

Mentális energia: 8 | Nehézség: könnyű

DARAZSAK IDÉZÉSE

A varázshasználó dk20 darazsat idéz.

IGY: gyors | Hatóidő: szint/perc | Hatótávolság: 3 m

Mentális energia: 8 | Nehézség: könnyű

ÖLELŐ INDÁK

A föld alól hirtelen zöld színű indák törnek fel, melyek egy pillanat alatt a célpont lába köré tekerednek, így az képtelenné válik arra, hogy elmozduljon a helyéről, ám löni, támadni, varázsolni még tud. Az indák ellen csak SVD-vel lehet védekezni, sikeres *fürgesépróba* után. A varázslat csak természetes talajon hozható létre.

IGY: azonnali | Hatóidő: szint/kör | Hatótávolság: 10 m | Védekezés: SVD^F

Mentális energia: 8 | Nehézség: könnyű

FÖLDCSAPÁS

A varázshasználó kezéből egy fél méter átmérőjű, sárból és földből álló, barna színű gömb lövell ki, mely ellöki a célpontot, és 7 sebzéset okoz. (A célpont tömege felszereléssel együtt sem haladhatja meg az 500 kg-ot.)

IGY: azonnali | Hatóidő: azonnali | Hatótávolság: 15 m | Védekezés: SVD

Mentális energia: 7 | Nehézség: könnyű

INDAZÁR

A varázslat hatására egy fából vagy kőből készült ajtón erős indákból zár jön létre. A zárat csak az őt megidéző személy tudja kinyitni, érintéssel.

IGY: azonnali | Hatóidő: maradandó | Hatótávolság: 3 m | Védekezés: nincs

Mentális energia: 8 | Nehézség: nem nehéz

ELŐHALOTT ÉSZLELÉSE

A varázslat segítségével a mágiahasználó észleli az élőhalottak jelenlétét vagy az éppen működő *halálmágiát*.

IGY: azonnali | Hatóidő: azonnali | Hatótávolság: 100 m

Mentális energia: 3 | Nehézség: könnyű

A HALÁL VÉDŐ EREJE

Ha egy élőlény – melynek EE-je 30 vagy afölötti érték – meghal, a varázslat hatására az idező +2 FVD-t kap.

IGY: azonnali | Hatóidő: szint/kör | Hatótávolság: nincs

Mentális energia: 8 | Nehézség: könnyű

RÉMÍTŐ ÉRINTÉS

A megérintett célpont megrémül és elmenekül.

IGY: azonnali | Hatóidő: azonnali | Hatótávolság: nincs | Védekezés: MVÉ

Mentális energia: 8 | Nehézség: könnyű

**ÉJJELLÁTÁS***Mentális energia: 10 | Nehézség: könnyű*

A varázslat segítségével a varázshasználó úgy lát a sötétben, mintha nappali világosság lenne.

IGY: azonnali**Hatóidő: szint/óra****Hatótávolság: nincs****VIBRÁCIÓ***Mentális energia: 10 | Nehézség: könnyű*

A varázshasználó teste körül energiaörvények alakulnak ki, és a levegő vibrálni kezd, ami megzavarja ellenfeleit. Minden ellene támadó személy -6-os TD-módosítót és -3-as TTD-módosítót kap.

IGY: azonnali | Hatóidő: szint/kör | Hatótávolság: nincs**SERKENTÉS***Mentális energia: 1/perc | Nehézség: könnyű*

A varázshasználó képes a célpont növény növekedését felgyorsítani. Mag állapotból egy fűszál 2 perc alatt, egy cserje 5 perc alatt, egy közepes méretű fa 15 perc alatt, egy nagyobb fa 25 perc alatt teljesen kifejlődik így virágzásra is képes. A varázslat befolyásolhatja a növekedés irányát, így a növény alakját is.

IGY: azonnali | Hatóidő: maradandó | Hatótávolság: 3 m | Védekezés: nincs**PÓKHÁLÓ IDÉZÉSE***Mentális energia: 10 | Nehézség: könnyű*

A varázshasználó egy két méter sugarú, szabályos alakú pókhálót idéz két tárgy közé, vagy egy folyosón két fal közé. Ha a pókhálóba ragadt áldozatok elvették a mozgáspróbát, nem tudnak megmozdulni, és képtelenek kijutni a háló fogságából. A hálót szét lehet vágni kívülről.

IGY: azonnali | Hatóidő: maradandó | Hatótávolság: 2 m | Védekezés: MoP

Belső kör: 3 varázslat/ minden szint után +1 minden varázslat sikerpróbájához

Külső kör: 5 varázslat/ minden 2. szint után +1 minden varázslat sikerpróbájához

Széles kör: 7 varázslat/ minden 3. szint után +1 minden varázslat sikerpróbájához

Teljes kör: 9 varázslat/ minden 4. szint után +1 minden varázslat sikerpróbájához

Az „pókháló idézése” és a „fekete pók idézése” varázslatok mindegyik körbe beletartoznak, a választható varázslatokon felül. Sikerpróbájuk kiszámítása a többi varázslattal megegyező módon történik.

A suttogás szféra varázslatai

ÓRIÁSPÓK IDÉZÉSE*Mentális energia: 20 | Nehézség: nehéz*

A varázshasználó egy veszélyes óriáspókot idéz.

IGY: gyors | Hatóidő: szint/perc | Hatótávolság: 3 m**GYILKOS INDA***Mentális energia: 15 | Nehézség: könnyű*

A varázslat hatására egy közeli fáról hirtelen inda csap ki, mely a célpontnak 15 sebzést okoz.

IGY: azonnali | Hatóidő: azonnali | Hatótávolság: 18 m | Védekezés: SVD**FOJTÓ INDÁK***Mentális energia: 12⁺⁵ | Nehézség: nem nehéz*A földből hirtelen zöld indák törnek fel, melyek a másodperc törtrésze alatt körbeölelik az áldozat lábait, majd folyamatosan felfelé kúszva felsőtestét, karjait, nyakát, míg végül az egész testét szorosan körülfonják. Az indák fogságába esett lény nem tud mozdulni, és minden körben 8 sebzést szenved el. A testét szorongató indák miatt nem tud támadni, védekezni és – ha mágiaismerete nem éri el a *felső* vagy a *fényszférát* – varázsolni sem. Az áldozat csak akkor tehet a szabaduláshoz szükséges *szorításból szabadulás* képességpróbát vagy *testierő-próbát*, ha *testi ereje* 20-as. A varázslat csak természetes talajon hozható létre. Az ellene történő védekezés előfeltétele a sikeres *fürgességpróba*, ezután lehet csak SVD-t dobni.**IGY: azonnali | Hatóidő: szint/kör | Hatótávolság: 10 m | Védekezés: SVD^F**

A FÖLD ÖLELÉSE

Mentális Energia: 15 | Nehézség: nem nehéz

A földből váratlanul zöld és barna színű növények törnek fel, melyek egy szempillantás alatt 3 célpont teste köré tekerednek, így azok nem tudnak mozdulni, támadni, védekezni és – ha mágiaismeretük nem éri el a *felső* vagy a *fényszférát* – varázsolni sem. A varázslat csak természetes talajon hozható létre. A föld ölelése ellen történő védekezés előfeltétele a sikeres *fürgeségpróba*, ezután lehet csak SVD-t dobni. Az áldozat csak akkor tehet a szabaduláshoz szükséges *szorításból* szabadulás képességpróbát vagy *testierő-próbát*, ha *testi ereje* 20-as.

IGY: azonnali | Hatóidő: szint/kör | Hatótávolság: 15 m | Védekezés: SVD^F

MEDVE IDÉZÉSE

Mentális energia: 17 | Nehézség: nem nehéz

A varázshasználó egy medvét idéz.

IGY: gyors | Hatóidő: szint/perc | Hatótávolság: 3 m

RAPATH/ CONTUS

IDÉZÉSE

Mentális energia: 15 | Nehézség: nem nehéz

Ezzel a varázslattal a varázshasználó 1 rapathot vagy dk6 contust idézhet meg.

IGY: gyors | Hatóidő: szint/perc | Hatótávolság: 3 m

IDÉZETT LÉNY

ELTÜNTETÉSE

Mentális energia: lásd a leírásban | Nehézség: nem nehéz

Ezzel a varázslattal a varázshasználó bármilyen idézett lényt azonnal eltüntethet. A varázslatnak akkora az ME-igénye, amekkora az idézett lény *életenergiája*. Az eltüntetés ellen a lény megidézője dobhat MVÉ-t, abban az esetben, ha az idézett lény még nem szegődött valaki szolgálatába. (Miután egy idézett lény valaki szolgálatába áll, az idéző közvetlen mágikus befolyása megszűnik a lény felett, így a lénynak – legtöbb esetben – saját *mentális védőértéke* lesz.) Ha a lénynak van külön MVÉ-je, a varázslat ellen azzal védekezhet.

IGY: gyors | Hatóidő: maradandó | Hatótávolság: 10 m | Védekezés: MVÉ

TERMÉSZETES ÖSVÉNY

Mentális energia: 15 | Nehézség: nem nehéz

Ezzel a varázslattal a varázshasználó még a legkuszább vadonban is képes ösvényt létrehozni anélkül, hogy növényeket kellene levágnia.

IGY: azonnali | Hatóidő: 24 óra | Hatótávolság: 5 m

A VADON HÍVÁSA

Mentális energia: 20 | Nehézség: nem nehéz

A varázslat segítségével a varázshasználó állatokat hívhat, hogy segítsenek neki a harcban. Azt, hogy milyen állat jelenik meg, tízes kocka dobásával kell eldönteni. A varázslat bizonyos szintek után fejlődik, és a dobás eredménye más állat érkezését jelenti majd. Az alábbi táblázat erdős területre vonatkozik. Sivatagos területeken nyilván más lények érkeznek a varázshasználó segítségére, így ez csak irányadasként szolgál. A különös helyszíneken a dobás eredményétől függően a mesélő dönthet arról, hogy milyen állat érkezzen.

4–6. szint:	1–6: kis madarak	7–9: 3 farkas	10: 2 farkas és 1 medve
7–9. szint:	1–4: farkas, kis madarak	5–8: 4 farkas	9–10: 4 farkas és 1 medve
10–12. szint:	1–2: farkas, kis madarak	3–7: 4 farkas	8–10: 3 farkas, 1 medve, kis madarak

A kis madarak zavarják az ellenséget (–3 FVD, –4 SVD, –2 TD, –3 TTD).

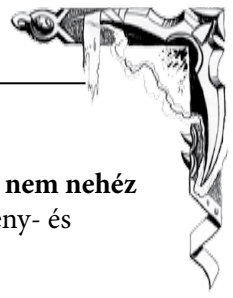
IGY: azonnali | Hatóidő: 10 perc | Hatótávolság: nincs

SÜLLYEDŐ HOMOK

Mentális energia: 5⁺⁵ | Nehézség: könnyű

A varázslat hatására a talaj süppedőssé válik, ami megnehezíti a harcot. Aki ilyen körülmények között harcol, a következő módosítóértékekkel kell, hogy számoljon: –3 TD, –5 FVD, –2 SVD. A varázslat csak természetes talajon hozható létre. A terület nagysága a mágia szintjétől függ: szintenként 2 m².

IGY: azonnali | Hatóidő: szint/kör | Hatótávolság: 15 m | Védekezés: nincs

**NÉMÍTÓ VÉRMÉREG***Mentális energia: 25 | Nehézség: nem nehéz*

A varázshasználó a célpont lény vérébe olyan vérmérget juttat, mely elnémítja azt. A varázslat hatását csak fény- és kiteljesedés szférás gyógyító papi mágiákkal lehet megszünetni.

IGY: gyors | Hatóidő: maradandó | Hatótávolság: 5 m | Védekezés: MVÉ

VAKÍTÓ VÉRMÉREG*Mentális energia: 35 | Nehézség: nem nehéz*

A varázshasználó a célpont lény vérébe olyan vérmérget juttat, mely megvakítja azt. A varázslat hatását csak fény- és kiteljesedés szférás gyógyító papi mágiákkal lehet megszünetni.

IGY: gyors | Hatóidő: maradandó | Hatótávolság: 5 m | Védekezés: MVÉ

BEHÁLÓZÁS*Mentális energia: 20 | Nehézség: nem nehéz*

A fölből hirtelen vastag pókháló-nyalábok törnek elő, és teljesen betekerik a célpontot, aki moccanni sem tud ebben az állapotban. Képtelen beszélni, sőt, még a légzés is nehézkessé válik. Ha az áldozatot nem szabadítják ki a hálóból, akkor 10 perc alatt megfullad. A hálót kívülről szét lehet vágni egy egyszerű késsel is. A kiszabadulás 2-10 kört vesz igénybe, gyorsaságát a mesélő határozza meg fürgeség próbák dobása után.

IGY: azonnali | Hatóidő: maradandó | Hatótávolság: 10 m | Védekezés: SVD^F

Belső kör: 3 varázslat/ minden szint után +2 mindegyik varázslat sikerpróbájához

Külső kör: 5 varázslat/ minden 2. szint után +2 mindegyik varázslat sikerpróbájához

Széles kör: 7 varázslat/ minden 3. szint után +2 mindegyik varázslat sikerpróbájához

Teljes kör: 9 varázslat/ minden 4. szint után +2 mindegyik varázslat sikerpróbájához

A „behálózás” varázslat mindegyik körbe beletartozik, a választható varázslatokon felül. Sikerpróbájának kiszámítása a többi varázslattal megegyező módon történik.

A sötétségszféra varázslatai

OMELRON IDÉZÉSE*Mentális energia: 25 | VFP: 3 | Nehézség: nem nehéz*

A varázshasználó egy omelront idéz, ami egy hatalmas, repülő hátszállat.

IGY: gyors | Hatóidő: szint/óra | Hatótávolság: 3 m

CSORDA IDÉZÉSE*Mentális energia: 30 | Nehézség: nehéz*

A varázshasználó egy felbőszült bikákból álló csordát idéz. A csorda mindent letarol, ami 25 méter széles sávban az útjába kerül. A csorda elöl csak sikeres *fürgeség- és mozgáspróbával* lehet kitérni. Aki a bikák alá kerül, körönként 15 sebzsért szenved el, valamint az *erőnléte* minden körben maradandóan csökken eggyel.

IGY: gyors | Hatóidő: dk10/kör | Hatótávolság: 3 m

IDÉZÉS ERŐSÍTÉSE*Mentális energia: 15 | Nehézség: nem nehéz*

A varázslat hatására egy nem maradandóan megidézett lény dk6 órán keresztül az idéző szolgálatában marad.

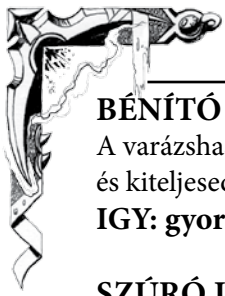
IGY: azonnali | Hatóidő: dk6 óra | Hatótávolság: 3 m

KITERJESZTETT**ÉRZÉKEK***Mentális energia: 10 | Nehézség: nem nehéz*

Az idéző képes egy idézett lény érzékeit használni.

IGY: azonnali | Hatóidő: szint/perc | Hatótávolság: 30 m





BÉNÍTÓ VÉRMÉREG

Mentális energia: 40 | Nehézség: nehéz

A varázshasználó a célpont lény véérébe olyan vérmérget juttat, mely teljesen lebénítja azt. A varázslat hatását csak fény- és kiteljesedés szférás gyógyító papi mágiákkal lehet megszünetni.

IGY: gyors | Hatóidő: maradandó | Hatótávolság: 5 m | Védekezés: MVÉ

SZÚRÓ INDÁK

Mentális energia: 25 | Nehézség: nehéz

A varázslat hatására a földből hirtelen zöld színű indák törnek fel, melyek dk6 célpont lábai köré tekerednek, majd gyorsan felfelé kúszva a felsőtestet, a karokat, a nyakat, és végül az egész testet szorosan körülfonják. Ezután az indák 5 cm-es tüskéket szúrnak áldozataikba, akik minden körben 10-et sebződnek, nem tudnak mozdulni, támadni, védekezni, és – ha mágiaismeretük nem éri el a *felső* vagy a *fényszférát* – varázsolni sem. Az indák szorításából szabadulni nem lehet. A varázslat csak természetes talajon hozható létre. A szűrő indák ellen történő védekezés előfeltétele a sikeres *fürgességpróba*, ezután lehet csak SVD-t dobni.

IGY: azonnali | Hatóidő: szint/kör | Hatótávolság: 15 m | Védekezés: SVD^F

ÉLŐ FEGYVER IDÉZÉSE

Mentális energia: 15⁺⁵ | Nehézség: nehéz

A varázshasználó megidézhet egy tetszőleges közelharcú fegyvert, mely ebben az esetben élő növényi részekből alakul ki. Sebzéskor a fegyverből apró indák nyúlnak ki, és az áldozat testébe csapódnak, és megmérgezik azt. Az idegen anyag azonnal szétterjed a szervezetben; 5/dk10 az esély arra, hogy a célpont dk6 körre lebénul, ellenkező esetben 15 sebzést szenved el. (Lőfegyverek esetén a lövedék sebzéséhez adódik ez a mérgező sebzés.) A fegyver minden esetben az idéző egyik kezében jelenik meg. Csak olyan fegyvert lehet megidézni, amit a varázshasználó ismer és tud használni.

IGY: gyors | Hatóidő: szint/kör | Hatótávolság: nincs

MÉRGEZŐ INDÁK

Mentális energia: 20 +5/cél | Nehézség: nehéz

A földből hirtelen zöld színű indák törnek fel, melyek 5 célpont lába köré tekerednek, majd kúsznak fölfelé, és végül a test minden részét szorosan körülfonják. Ezután az indákból nagy tüskék állnak az áldozatok testébe, melyeken keresztül mérgező anyag kerül a véráramba. Ez a mérgező anyag a „halálos mérgező” elnevezést kapta, mert az áldozatoknak 10 körön keresztül körönként *egészségpróbát* kell dobniuk, amit ha elvétenek, mindig 4 EE-t veszítenek. Az áldozatok nem tudnak mozdulni, és minden körben 5-öt sebződnek. Az indák miatt nem tudnak támadni, védekezni, és – ha mágiaismeretük nem éri el a *felső* vagy a *fényszférát* – varázsolni sem. Az indák szorításából szabadulni nem lehet. A varázslat csak természetes talajon hozható létre. Az ellene történő védekezés előfeltétele a sikeres *fürgességpróba*, ezután lehet csak SVD-t dobni.

IGY: azonnali | Hatóidő: szint/kör | Hatótávolság: 10 m | Védekezés: SVD^F

KŐVÉ VÁLTOZTATÁS

FELOLDÁSA

Mentális energia: 30 | Nehézség: nagyon nehéz

A varázshasználó pusztán az érintésével vissza tudja hozni az életet egy kővé változtatott lény szoboralakjába. A varázslatot csak azután nem lehet visszafordítani, ha a kőszoborból egy darab már hiányzik. A visszafordítás után a célpont 20 EE-t veszít (és a legmagasabb EE-ből 5-öt).

IGY: gyors | Hatóidő: maradandó | Hatótávolság: érintés

BÓDULAT

Mentális energia: 15 | Nehézség: nem nehéz

A mágiahasználó legfeljebb 5 célpontra bódulatot tud idézni, amely meggátolja, hogy azok támadjanak vagy varázsoljanak. (Védekezni tudnak.)

IGY: azonnali | Hatóidő: szint/kör | Hatótávolság: 5 m | Védekezés: MVÉ

KITERJEDT PÓKHÁLÓ

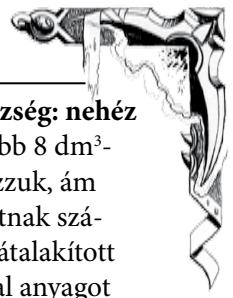
IDÉZÉSE

Mentális energia: 20 | Nehézség: nem nehéz

Ezzel a varázslattal a sötétpap képes bárhol sűrű pókháló-réteget idézni 100 méteres körzetben, ami megnehezíti a mozgást. A pókhálók között csak sikeres mozgáspróbával lehet mozogni, és aki elvéteti a próbát belegabalyodik a pókhálóba és harcképtelen lesz (csak akkor varázsolhat, ha már nem kellene kézmozdulatok az idézéshez). Fegyverrel is utat lehet vágni a pókhálók között, ez a tevékenység minden méter megtételénél egy kört, azaz öt másodpercet vesz igénybe. Az idéző még 10 ME felhasználásával meghatározhatja a pókháló alakját és irányát a varázslat hatótávolságán belül.

IGY: gyors | Hatóidő: 24 óra | Hatótávolság: 100 m^{kör}





ANYAGÁTALAKÍTÁS ÉRINTÉSSSEL

Mentális energia: 25+ | Nehézség: nehéz

A varázshasználó képes egy érintéssel átalakítani az élettelen anyagot. Az anyag kiterjedése nem lehet nagyobb 8 dm³-nél, és tömege nem haladhatja meg a 25 kg-ot. A varázslatot csak úgy lehet erősíteni, ha mégegyszer létrehozuk, ám ekkor az idézés gyorsasága már kétszerese lesz az eredeti idézésgyorsaságnak. A második egy külön varázslatnak számít, ezért közben nem lehet megzavarni a varázshasználót, a próbát viszont csak egyszer kell megdobni. Az átalakított anyagnak vagy a tömege, vagy a térfogata lesz akkora, amekkora a kiindulási anyagé volt, vagyis a varázslattal anyagot teremteni nem lehet.

Az alábbi sorrend azt mutatja meg, hogy az egyes anyagok milyen másik anyagból alakulhatnak át:

Szövet (ruhaanyag) – papír – fa – kő (nincs módosító);
 kő – vas (-2/dk20; +4 ME);
 vas – ezüst (-3/dk20; +6 ME);
 ezüst – lathanor (-4/dk20; +8 ME);
 lathanor – arany (-5/dk20; +10 ME);
 arany – enorithkristály (-7/dk20; +14 ME);
 enorithkristály – amorathkristály (-9/dk20; +18 ME);
 amorathkristály – teneurithkristály (-10/dk20; +20 ME);
 teneurithkristály – otenorithkristály (-12/dk20; +24 ME).

A zárójelben feltüntetett értékek a varázslat sikerpróbájának módosítóértékét és a további ME-igényt jelzik. Minden egyes átalakulás oda-vissza működik.

Az elrontott anyagátalakítás a kiindulási anyag maradandó és súlyos sérülését eredményezi. A felsorolt anyag-átalakítási sorrendet a mesélő indokolt esetben kiegészítheti, módosíthatja.

IGY: 10 perc | Hatóidő: maradandó | Hatótávolság: érintés

AKASZTÁS

Mentális energia: 55 | Nehézség: nehéz

A földből vagy padlóból előtör egy vastag pókháló-nyaláb és azonnal az áldozat nyaka köré tekeredik. Ezután a vége, mintha önálló életre kelne, föltekeredik egy magas pontra. Utolsó fázisként a pókháló összehúzódik, felemelve az áldozatot a talajról, így a nyaka köré tekert hurok megfeszül. Az áldozatnak erőnlét próbát kell dobnia. Ha elvétette, akkor a nyaka eltört és meghalt, ha sikeresen megdobta, akkor annyi körig bírja az akasztás által okozott fuldoklást, amennyi az erőnléte értékének a fele.

IGY: azonnali | Hatóidő: maradandó | Hatótávolság: 20 m | Védekezés: erőnlét próba

Belső kör: 3 varázslat/ minden szint után +3 minden varázslat sikerpróbájához
 Külső kör: 5 varázslat/ minden 2. szint után +3 minden varázslat sikerpróbájához
 Széles kör: 7 varázslat/ minden 3. szint után +3 minden varázslat sikerpróbájához
 Teljes kör: 9 varázslat/ minden 4. szint után +3 minden varázslat sikerpróbájához
 Az „akasztás” varázslat mindegyik körbe beletartozik, a választható varázslatokon felül.
 Sikerpróbájának kiszámítása a többi varázslattal megegyező módon történik.

A beteljesedés szféra varázslatai

FUTÓHOMOK

Mentális energia: 30 | Nehézség: nagyon nehéz

A varázshasználó egy kb. 20 m² területű futóhomokot hoz létre, mely 5 perc alatt elnyel egy áldozatot. A varázslat csak 10 személy elnyelése után szűnik meg. A homokban ragadt szereplőknek sikeres *mozgás- és testierő-próbát* kell dobniuk, különben megfulladnak. A halott testek 3 méterrel a föld alatt maradnak. A varázslat csak természetes talajon hozható létre, és hatóideje alatt az adott területre más mágia nem idézhető meg. Ha valaki a futóhomok széléről segít a bajbajutottaknak, az áldozatok próbái +5-ös módosítót kapnak, ám a segítőnek is sikeres *testierő-próbát* kell dobnia, különben szorult helyzetben lévő társa sorsára jut.

IGY: azonnali | Hatóidő: maradandó | Hatótávolság: 15 m | Védekezés: MVÉ

LOMBVÉRT

Mentális energia: 25⁺¹⁰ | *Nehézség:* nehéz

A varázshasználó zöld-sárga-barna színű levelek sokaságából összefonódott vértet idéz testére (vagy már meglévő vértjére), mely minden 2 méternél közelebb merészkedő célpontot egy indával megfog, és távol tart az idézőtől. Az így foglyul esett áldozat nem támadhat és – ha mágiaismerete nem éri el a *felső* vagy a *fényszférát* – nem varázsolhat, és SVD-t sem dobhat. Az indák szorításából szabadulni nem lehet. A lombvért legfeljebb 5 támadót képes föltartani.

IGY: azonnali | **Hatóidő:** szint/kör | **Hatótávolság:** nincs | **Védekezés:** nincs

KÖTÖDÉS

Mentális energia: 30 | *Nehézség:* nehéz

A varázslat hatására egy idézett lény maradandóan a szereplő szolgálatába szegődik, és a társa lesz. A *halálmágiával* idézhető lényekre is hat a varázslat. Nem hat viszont azokra az idézett lényekre, melyek *életenergiája* 100 fölött van, vagy már kötődés varázslat hatása alatt állnak. Az a lény, aki egy szereplő társául szegődik, már saját akaratából marad a „mester” mellett, ezért ezután a szereplőnek már nem kell a tudatával irányítania. Szóbeli parancsokat adhat neki, amit az megért, és végre is hajt. Azok a lények, amelyek rendelkeznek MVÉ-vel, dobhatnak védelmet a varázslat ellen.

IGY: azonnali | **Hatóidő:** maradandó | **Hatótávolság:** 10 m | **Védekezés:** MVÉ

LÁNCIDÉZÉS

Mentális energia: 20+ | *Nehézség:* nagyon nehéz

Ez a varázslat lehetővé teszi, hogy több lényt megidézzünk, melyek egyszerre fognak megjelenni. Ehhez 20 alap, és annyi hozzáadódó ME szükséges, amennyi a lények összes ME-igénye. A lények csak a varázslat hatóideje alatt szolgálják az idézőt. Ilyen módon csak annyi lényt lehet megidézni, amennyit a szereplő képes irányítani.

IGY: 2 kör | **Hatóidő:** szint/perc | **Hatótávolság:** 10 m

KÖPÓK IDÉZÉSE

Mentális energia: 30 | *Nehézség:* nehéz

A varázshasználó egy nagyon veszélyes kőpókot idéz.

IGY: gyors | **Hatóidő:** szint/perc | **Hatótávolság:** 3 m

BURJÁNZÁS

Mentális energia: 25 | *Nehézség:* nehéz

A varázslat hatására az idéző a pusztából füves legelőt, a füves legelőből bozótost, a bozótosból erdőt, az erdőből pedig vadont képes teremteni 100 méteres körzetben.

IGY: gyors | **Hatóidő:** maradandó | **Hatótávolság:** 100 m^{kör}

A VADON EREJE

Mentális energia: 25 | *Nehézség:* nehéz

A varázslat hatására erdőben vagy bozótosban a varázshasználót egy láthatatlan aura veszi körül, mely megnöveli erejét. A természeti energiáknak köszönhetően pozitív módosítóértékekkel fog harcolni (+3 TD, +1 TTD, +10 sebzés). A varázslat ideje alatt +20 *életenergiát* is kap, de ezt a varázslat megszűnése után nem tudja visszagyógyítani.

IGY: azonnali | **Hatóidő:** 8 kör | **Hatótávolság:** nincs

FELTÁMASZTÁS

ÉLŐHALOTTKÉNT

Mentális energia: 45 | *Nehézség:* nehéz

A varázshasználó az érintésével feltámaszthat élőhalottként egy elpusztult lényt. A feltámasztási rituálé egy órát vesz igénybe, ám ez az idő módosulhat a kívánt élőhalott tulajdonságainak és a hulla állapotának függvényében. (A feltámasztás szabályait figyelembe kell venni. Ha a feltámasztás sikertelen, 4 óra elteltével ismét lehet próbálkozni. Kővé változtatás vagy teljes fagyasztás következtében meghalt élőlényeket nem lehet feltámasztani.)

IGY: lásd a leírásban | **Hatóidő:** maradandó | **Hatótávolság:** érintés

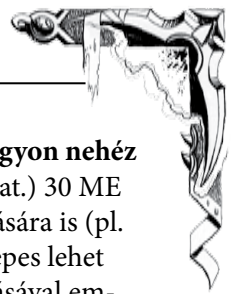
GYILKOS VÉRMÉREG

Mentális energia: 45 | *Nehézség:* nehéz

A varázshasználó a célpont lény vérébe olyan vérmérget juttat, mely két körön belül megöli azt.

IGY: gyors | **Hatóidő:** maradandó | **Hatótávolság:** 5 m | **Védekezés:** MVÉ





ÉLŐ TEST ÁTALAKÍTÁSA

Mentális energia: változó | Nehézség: nagyon nehéz

A varázshasználó képes a gondolataival átalakítani az élő test szerkezetét. (A varázslat az ahanlasokra nem hat.) 30 ME felhasználásával a végtagokat alakíthatja át, 35 ME felhasználásával pedig már képes a belső szervek átalakítására is (pl. tüdős légzésből kopoltyús légzés). 45 ME felhasználásával sötét színű szárnyakat növeszthet magának, így képes lehet repülni. Állatok alakját is magára tudja öltetni, vagy másokat valamilyen állattá varázsolni. 48 ME felhasználásával emlős állattá, 50 ME felhasználásával hullóvé, 55 ME felhasználásával kétéltűvé, 60 ME felhasználásával madárrá, míg 65 ME felhasználásával valamilyen rovarrá tud átalakulni, vagy valakit átalakítani. A fentebb felsorolt formák csak iránymutatásul szolgálnak, hiszen a mágia ezen szintjén az átváltozásnak már csak a mágiahasználó képzelete és *mentális energiája* szab határt. Ilyen esetekben a mesélő dolga a varázslathoz szükséges *mentális energia* megállapítása. A hatás maradandó, így csak a visszaváltoztatás elnevezésű rovásvarázslattal lehet visszaalakítani. Nem emberszabású élőlényekre a varázslatot csak további 15 ME feláldozásával lehet megidézni. Fontos megjegyezni azt is, hogy az átalakított testben az eredeti képességek használhatatlanok, valamint azt, hogy a varázslat ellen nem lehet védődobást dobni. A rosszul sikerült varázslat maradandó, súlyos elváltozást okozhat.

IGY: azonnali | Hatóidő: maradandó | Hatótávolság: 5 m | Védekezés: nincs

VISSZAVÁLTOZTATÁS

Mentális energia: 50 | Nehézség: nehéz

A mágiahasználó az elvarázsolt lényt visszaváltoztatja eredeti alakjába. A lény *életenergiája* a visszaváltoztatás után 10 lesz.

IGY: 3 kör | Hatóidő: azonnali | Hatótávolság: 5 m | Védekezés: nincs

PÓKKÁ VÁLTOZTATÁS

Mentális energia: 50 | Nehézség: nehéz

A varázshasználó pókká változtatja az áldozatot. A varázslat érdekessége, hogy az átalakult pók, a kötődés varázslat hatása alá is kerül, így az idéző szolgálja lesz élete végéig. Az idéző dönti el, hogy fekete pókká vagy óriás pókká, vagy még 50 ME feláldozásával kőpókká változtatja áldozatát.

IGY: azonnali | Hatóidő: maradandó | Hatótávolság: 5 m | Védekezés: MVÉ

AZ ÚRNŐ TESTŐREINEK

MEGIDÉZÉSE

Mentális energia: 50 | Nehézség: nehéz

A varázshasználó két ezüstsínű pókot idéz, melyek hasonlatosak az Achana Kripta Úrnőjének testőreihez.

Képesség: Egy ilyen pók mesterszintű *mászás* képességgel egyenértékű *készséggel* rendelkezik a póklábak miatt.

Támadási módok: csípés, TD: 12/dk20, összTP: 6 (FE: 1, FGY: 1). A csípés során mérget kerül az áldozat szervezetébe, mely gyengíti és sorvasztja a testet: körönként 2-vel csökken az *életenergia*. Nem lehet *egészségpróbát* dobni a mérget ellen. A mérget csak sikeres *méregtelenítés* próbával lehet megállítani. Ha a mérget nem távolítják el a szervezetből egy percen belül (12 kör) akkor az maradandó értelmi károsodást okoz, az értelem 4-re csökken.

Ha a csípés támadást behálózott áldozat ellen használja a pók, akkor nem kell támadó dobást dobni, a csípés sikeresnek minősül.

Varázslatok: A behálózás varázslatot mesteri szinten ismerik ezek a pókok. A sikeres megidézés esélye 18/dk20.

Jellemzők: EE: 80, SVD: 6, RGY: 6 LGY: 4 ME: 80 MVÉ: 6, SPD: dk20+3

IGY: gyors | Hatóidő: szint/kör | Hatótávolság: 2 m

Belső kör: 3 varázslat/ minden szint után +4 mindegyik varázslat sikerpróbájához

Külső kör: 5 varázslat/ minden szint után +3 mindegyik varázslat sikerpróbájához

Széles kör: 7 varázslat/ minden szint után +2 mindegyik varázslat sikerpróbájához

Teljes kör: 9 varázslat/ minden szint után +1 mindegyik varázslat sikerpróbájához

„Az Úrnő testőreinek megidézése” varázslat mindegyik körbe beletartozik, a választható varázslatokon felül. Sikerpróbájának kiszámítása a többi varázslattal megegyező módon történik.



A FEHÉR HOMOK KRIPTA VARÁZSLATAI

A túlvilági szféra varázslatai

TŰZLABDA*Mentális energia: 7 | Nehézség: nem nehéz*

Egy célpontra tűzlabdát lő, ami az áldozatnak 2dk6 égési sérülést okoz.

IGY: azonnali | Hatóidő: azonnali | Hatótávolság: 20 m | Védekezés: SVD**TŰZNYÍL***Mentális energia: 7 | Nehézség: könnyű*

Egy nyílnak vagy más lövedéknek +5 tűzsebzt ad, valamint a nyíl képes meggyújtani az éghető anyagokat 2/dk10 eséllyel.

IGY: azonnali | Hatóidő: azonnali | Hatótávolság: 10 m**LÁNGPENGE***Mentális energia: 10⁺³ | Nehézség: könnyű*

Egy kardnak +3 tűzsebzt ad, valamint a kard képes meggyújtani az éghető anyagokat 2/dk10 eséllyel.

IGY: azonnali | Hatóidő: szint/kör | Hatótávolság: 1 m**A KRIPTA ENERGIÁI***Mentális energia: 10 | Nehézség: könnyű*

A varázshasználó 1 óra meditáció után 12 órára +15 életenergiát kap a legmagasabb életenergiájához. Több varázslat hatása nem adódik össze.

IGY: 1 óra | Hatóidő: 12 óra | Hatótávolság: nincs**RÉMÍTŐ ÉRINTÉS***Mentális energia: 8 | Nehézség: könnyű*

A megérintett célpont megrémül és elmenekül.

IGY: azonnali | Hatóidő: azonnali | Hatótávolság: nincs | Védekezés: MVÉ**BÉKLYÓ***Mentális energia: 8 | Nehézség: nem nehéz*A célpont személy egy 1 m²-es területet nem képes, és nem is akar elhagyni.**IGY: azonnali | Hatóidő: dk6 kör | Hatótávolság: 5 m | Védekezés: MVÉ****A HALÁL VÉDŐ EREJE***Mentális energia: 8 | Nehézség: könnyű*

Ha egy élőlény – melynek EE-je 30 vagy afölötti érték – meghal, a varázslat hatására az idéző +2 FVD-t kap.

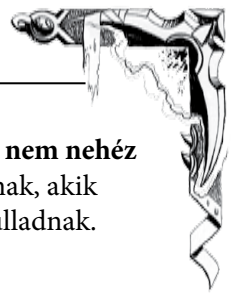
IGY: azonnali | Hatóidő: szint/kör | Hatótávolság: nincs**A HALÁL TÁMADÓ EREJE***Mentális energia: 8 | Nehézség: könnyű*

Ha egy élőlény – melynek EE-je 30 vagy afölötti érték – meghal, a varázslat hatására az idéző +2 TD-t vagy +1 TTD-t kap.

IGY: azonnali | Hatóidő: szint/kör | Hatótávolság: nincs**RONTÁS***Mentális energia: 10 | Nehézség: nem nehéz*

A célpont személy rontóvarázslat hatása alá kerül, ezért negatív módosítóértékek befolyásolják: -2 FVD, -4 TD, -2 TTD.

IGY: azonnali | Hatóidő: szint/kör | Hatótávolság: 5 m | Védekezés: MVÉ

**PARÁZSSZÖNYEG***Mentális energia: 15⁺⁵ | Nehézség: nem nehéz*

A kiválasztott földdarabon a semmiből egy parázsszönyeg jelenik meg, mely körönként 2 sebzést okoz azoknak, akik rajta állnak, valamint minden körben 2/dk10 az esély arra, hogy az éghető anyagból készült lábbelik meggyulladnak. Csak földön hozható létre 5×5 m-es nagyságban.

IGY: azonnali | Hatóidő: szint/kör | Hatótávolság: 10 m | Védekezés: nincs**ÉJJELLÁTÁS***Mentális energia: 10 | Nehézség: könnyű*

A varázslat segítségével a varázshasználó úgy lát a sötétben, mintha nappali világosság lenne.

IGY: azonnali Hatóidő: szint/óra Hatótávolság: nincs**ELŐHALOTT ÉSZLELÉSE***Mentális energia: 3 | Nehézség: könnyű*

A varázslat segítségével a mágiahasználó észleli az élőhalottak jelenlétét vagy az éppen működő *halálmágiát*.

IGY: azonnali | Hatóidő: azonnali | Hatótávolság: 100 m**SÖTÉT AURA***Mentális energia: 10 | Nehézség: könnyű*

A mágiahasználó körül egy teljes sötétséget előidéző aura jön létre, mely mindehová kíséri őt. A nappali fény egyáltalán nem éri a varázshasználót, így ő is csak akkor láthat az aurában, és azon kívül, ha képes az éjszakai látásra valamilyen formában. Mivel a burokba nem lehet belátni, a távolsági fegyvert használók -3 TTD-vel, és -6-os célpontra lövéssel próbálhatják eltávolítani az idézőt. Bárki, aki belép az aurába, teljes sötétséggel találja magát szemben. A varázslatot az idéző bármikor megszüntetheti.

IGY: azonnali | Hatóidő: 12 óra | Hatótávolság: 5 m^{kör}

Belső kör: 3 varázslat/ minden szint után +1 minden varázslat sikerpróbájához

Külső kör: 5 varázslat/ minden 2. szint után +1 minden varázslat sikerpróbájához

Széles kör: 7 varázslat/ minden 3. szint után +1 minden varázslat sikerpróbájához

Teljes kör: 9 varázslat/ minden 4. szint után +1 minden varázslat sikerpróbájához

Az „A kripa energiái” és a „sötét aura” varázslatok mindegyik körbe beletartoznak, a választható varázslatokon felül. Sikerpróbájuk kiszámítása a többi varázslattal megegyező módon történik.

A suttogás szféra varázslatai

LÁNGCSÓVA*Mentális energia: 12 | Nehézség: nehéz*

A varázshasználó kezéből egy 40 cm átmérőjű lángcsóva csap ki egy célpontra, aki 25-öt sebződik, és 3/dk10 az esély arra, hogy meggyullad.

IGY: azonnali | Hatóidő: azonnali | Hatótávolság: 15 m | Védekezés: SVD**TÚZGOLYÓK***Mentális Energia: 15 | Nehézség: nem nehéz*

A varázshasználó két kezéből három-három kisebb tűzgolyó repül ki. Ilyenkor egy vagy két célpontot lehet megnevezni, és a golyók egyenként 7-et sebeznek. Ha a varázslat sebzését idézője megnöveli, akkor az a megégetett áldozatok között arányosan eloszlik. Az SVD-próbákat az áldozatok golyónként dobhatják, minden egyes sikeres próba után 1-gyel csökken a célpont SVD-je.

IGY: azonnali | Hatóidő: azonnali | Hatótávolság: 10 m | Védekezés: SVD**VÉRTIZZÍTÁS***Mentális energia: 15 | Nehézség: nehéz*

A varázslat felizzítja a célpont vértjét: az első körben elkezd izzani, a másodikban 5 sebzést okoz, a harmadikban 7-et, a negyedikben 10-et, az ötödikben 20-at, a hatodikban 30-at, illetve 4/dk10 az esély a test meggyulladására.

IGY: azonnali | Hatóidő: 6 kör | Hatótávolság: 10 m | Védekezés: nincs

A HALÁL EREJE

Mentális energia: 15 | Nehézség: nem nehéz

Ha egy élőlény – melynek *életenergiája* 30 vagy a fölötti érték – meghal, a varázslat hatására a varázshasználó minden támadása sikeres lesz.

IGY: azonnali | Hatóidő: dk6 kör | Hatótávolság: nincs

FEGYVER IZZÍTÁSA

Mentális energia: 12 | Nehézség: nem nehéz

A varázslat felizzítja a célpont fegyvert. Két körön belül a fából készült fegyverek kigyulladnak, a fémből készütek pedig felhevülnek, így egy kör után használóik sikertelen *lelkierőpróba* esetén kénytelenek fegyvereiket eldobni, vagy sikeres próba esetén körönként 5-öt sebződnek.

IGY: azonnali | Hatóidő: 5 kör | Hatótávolság: 10 m | Védekezés: nincs

TÚZFEGYVER IDÉZÉSE

Mentális energia: 15⁺⁵ | Nehézség: könnyű

A varázshasználó megidézhet egy tetszőleges fegyvert, mely +5 tűzsebzést kap. 4/dk10 az esély arra, hogy a megtámadott fél ki is gyullad. (Lőfegyverek esetén a lövedékhez adódik ez a tűzsebzés.) A fegyver minden esetben az idéző egyik kezében jelenik meg. Csak olyan fegyvert lehet megidézni, amit a varázshasználó ismer és tud használni.

IGY: gyors | Hatóidő: szint/kör | Hatótávolság: nincs

SZELLEMBÖRTÖN

Mentális energia: 10 | Nehézség: nem nehéz

Ez a varázslat lehetővé teszi, hogy a mágiahasználó megkösse a szellemeket. Ha testből kilépő lélekről van szó, a varázshasználó képes lehet arra, hogy bemérje a testet. Erre akkora esély van, amekkora a mágiahasználat szintje, például 6. szinten 6/dk10. (10. szinttől kezdve mindig sikerül bemérni a testet.) A varázslat árnylények és gyilkos szellemek dk6 körig tartó lebénítására is használható.

IGY: azonnali | Hatóidő: szint/óra vagy dk6 kör | Hatótávolság: 15 m | Védekezés: MVÉ

A SIVATAG DÜHE

Mentális energia: 25 | Nehézség: nem nehéz

Az idéző a küzdelemben a sivatag nyughatatlan lelkeinek energiáit idézi meg a kriptakövön keresztül, így +3-at kap a *támadódobáshoz*, +3-at az FVD-hez, +10-et a sebzéshez, valamint fegyverével az idézés körében és a rákövetkező körben kétszer támadhat.

IGY: azonnali | Hatóidő: 2 kör | Hatótávolság: nincs

SZÍVSZORÍTÓ EMLÉKEK

Mentális energia: 15 | Nehézség: nehéz

A varázslat hatására az áldozat szörnyű és tragikus emlékei a felszínre kerülnek, és öngyilkosságba kergetik. Az áldozatnak *lelkierőpróbát* kell dobnia. Ha a dobás sikertelen, az áldozat öngyilkosságot kísérel meg, ami – ha valaki nem akadályozza meg – három körön belül sikerül is neki. Az öngyilkosság módjáról a mesélő dönthet. A szereplő a negyedik körben fog meghalni, de ekkor még *életmentést* lehet alkalmazni. Ha viszont a szereplő sikeres *lelkierőpróbát* dobott, a varázslat hatására legalább két napra mély letargiába esik.

IGY: azonnali | Hatóidő: azonnali | Hatótávolság: 7 m | Védekezés: MVÉ^{LeP}

SÖTÉT CSONKOLÁS

Mentális energia: 15 | Nehézség: nem nehéz

A varázslat megidézése után a varázshasználó vágófegyverét sötét füst veszi körül, így a fegyver különleges erőt kap; a következő két körben minden sikeres támadás egy-egy végtag csonkolását fogja eredményezni.

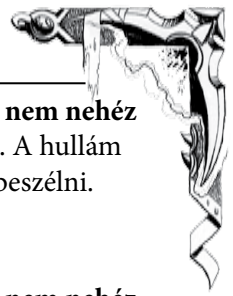
IGY: azonnali | Hatóidő: 2 kör | Hatótávolság: nincs

KÁRHOZOTT LELKEK

Mentális energia: 25 | Nehézség: nem nehéz

A varázshasználó három elkárhozott lelket idéz meg, melyek szellemfoszlényként teste körül keringenek legfeljebb 45 cm távolságban. Ha az idézőt közelharc támadás éri, a lények a támadóktól minden körben 3 ÉE-t elszívnak, és mentális energiává alakítják az idéző számára. A varázslat ideje alatt az idéző által megölt lények lelkei csatlakoznak a három kárhozott lélekhez. Minden új lélek emeli a körönként okozott sebzést, valamint meghosszabbítja a varázslatot 1 perccel. Az elkárhozott lelkek láthatóak és olyan tulajdonságokkal rendelkeznek, mint egy szellem. Egy ilyen lélek 5 ÉE-vel rendelkezik.

IGY: gyors | Hatóidő: szint/perc | Hatótávolság: nincs



SÖTÉT ENERGIAHULLÁM

Mentális energia: 15 | Nehézség: nem nehéz

A varázslat hatására az idéző testből egy sötét energiahullám árad ki, mely olyan, mint egy fekete füstgyűrű. A hullám 2 körre megbénítja az éppen támadókat, ezalatt nem tudnak mozogni, támadni, védekezni, varázsolni vagy beszélni.

IGY: azonnali | Hatóidő: 2 kör | Hatótávolság: 5 m^{kör} | Védekezés: MVÉ

A SÖTÉTSÉG ÁTKA

Mentális energia: 15 | Nehézség: nem nehéz

A mágiahasználó egy sötét aurát idéz a célpontra. A nemkívánatos sötétség az áldozatot mindenhová kíséri. A varázslat egyszerű átok. Fontos megjegyezni, hogy a legtöbb élőlény a hosszantartó sötétségtől könnyen depresszióba zuhan. Ennek a sötét aurának a hatása megegyezik az azonos nevű varázslatével.

IGY: azonnali | Hatóidő: maradandó | Hatótávolság: 5 m | Védekezés: MVÉ

Belső kör: 3 varázslat/ minden szint után +2 mindegyik varázslat sikerpróbájához

Külső kör: 5 varázslat/ minden 2. szint után +2 mindegyik varázslat sikerpróbájához

Széles kör: 7 varázslat/ minden 3. szint után +2 mindegyik varázslat sikerpróbájához

Teljes kör: 9 varázslat/ minden 4. szint után +2 mindegyik varázslat sikerpróbájához

„A sötétség átka” varázslat mindegyik körbe beletartozik, a választható varázslatokon felül. Sikerpróbájának kiszámítása a többi varázslattal megegyező módon történik.

A sötétségszféra varázslatai

GYILKOS ÉRINTÉS

Mentális energia: 15 | Nehézség: nehéz

A varázshasználó érintésétől az áldozat körönként 8 ÉE-t veszít egészen addig, míg meg nem hal. Ezt a negatív hatást csak *gyógyítással*, *harctéri gyógyítással* vagy gyógyítóvarázslattal lehet feloldani.

IGY: azonnali | Hatóidő: maradandó | Hatótávolság: érintés | Védekezés: MVÉ

A HALÁL FEGYVERÉNEK

MEGIDÉZÉSE

Mentális energia: 25 | Nehézség: nehéz

A varázshasználó egy halott csontjait felhasználva megidézheti saját csontfegyverét, mely a fegyver alaptulajdonságaihoz képest pozitív módosítókat kap (+2 TP, +2 VP), és folyamatos vérzést okozó sebzéssel rendelkezik. A folyamatos vérzést okozó sebzés azt jelenti, hogy sikeres sebzés esetén az áldozat a „véres érintés” nevű varázslat hatása alá kerül. (E hatás ellen lehet külön MVÉ-t dobni.) A fegyver minden esetben az idéző egyik kezében jelenik meg. Csak olyan fegyvert lehet megidézni, amit a varázshasználó ismer és tud használni.

IGY: gyors | Hatóidő: szint/kör | Hatótávolság: nincs

TŰZDARAZSAK

Mentális energia: 18 | Nehézség: nehéz

A varázshasználó kezéből sok-sok apró, 1-2 cm-es égő, izzó és parázsló kódarabka özönlik ki, melyek mint darázsraj zsonganak a célpont körül, folyamatosan meg-megégetve áldozatukat, körönként 15 sebzést okozva. Az áldozat ráadásul -3 SVD-vel, -5 FVD-vel, -5 TD-vel és -3 TTD-vel módosult értékekkel harcolhat a varázslat végéig.

IGY: azonnali | Hatóidő: szint/kör | Hatótávolság: 15 m | Védekezés: nincs

LÁNGLEHELLET

Mentális energia: 20 | Nehézség: nehéz

A varázshasználó két kezéből egy, fél méter széles láng hullám tör ki. Azok a lények, akik a láng hullám hatótávolságán belül, illetve a hullám félméteres körzetében vannak, 10-et sebződnek, és 4/dk10 az esélyük arra, hogy meg is gyulladnak. Ha a varázslat sebzését idézője megnöveli, akkor az a megégetett áldozatok között arányosan oszlik el.

IGY: azonnali | Hatóidő: azonnali | Hatótávolság: 7 m | Védekezés: SVD



KÍNZÓ ÉGETÉS

Mentális energia: 15 | VFP: 2 | Nehézség: nem nehéz

A varázslat a célpont testének érzékeny pontjait égeti, így kínokat és égési sebeket okoz. Az áldozat *életenergiája* 2-vel, *lelkierije* 1-gyel csökken minden körben (ez utóbbi nem maradandó). Ezt a varázslatot leginkább kínszerekkel szokták alkalmazni.

IGY: azonnali | Hatóidő: szint/kör | Hatótávolság: 3 m | Védekezés: MVÉ

TELJES SÖTÉTSÉG

Mentális energia: 20 | Nehézség: nem nehéz

A varázslat hatására legfeljebb 3 személyre teljes sötétség borul, amitől olyan érzetük lesz, mintha megvakultak volna.

IGY: azonnali | Hatóidő: szint/perc | Hatótávolság: 50 m | Védekezés: MVÉ

SZEMTANÚK KEZELÉSE

Mentális energia: 25 | Nehézség: nehéz

A varázslat idézője elfeledteti a szemtanúkkal a történeteket, így azok nem emlékeznek sem az idézőre, sem arra, hogy mit tett velük.

IGY: azonnali | Hatóidő: maradandó | Hatótávolság: látótávolság | Védekezés: MVÉ

A TÚLVILÁG EREJE

Mentális energia: 20 | Nehézség: nem nehéz

Ez a varázslat elképesztően nagy fizikai erőt ad az idézőnek, akinek *testi ereje* így 23-ra nő a varázslat ideje alatt. Ekkora erővel akár 5 tonnás kövekkel is kacsázhat a varázshasználó. Sebzése megduplázódik. (Ez gyakorlatilag a sikeres támadás végén kiszámolt sebzést kétszerezzi meg.)

IGY: azonnali | Hatóidő: szint/kör | Hatótávolság: nincs

HOMÁLYLÉNYEK IDÉZÉSE

Mentális energia: 20 | Nehézség: nem nehéz

A varázshasználó dk10 homálylényt idéz.

Az homálylények fekete, szellemszerű, de nem anyagtalan, apró (manaj nagyságú) lények.

Támadási módok: Egy homálylény elsődleges támadási módja az, hogy érintésével, önmagát feláldozva egyé válik egy tárggyal*, és megsemmisíti azt. A homálylények érintése nem hat a brutionból készült tárgyakra.

A homálylény másodlagos támadási módja az, hogy zavarja az ellenfelet aki -5 SVD-vel, és -3-as FVD-vel védekezhet, ameddig a frusztráló körülmény fennállnak.

Jellemzők: ÉE: 5, FVD: nincs, SVD: 6, RGY: 6, LGY: 6, MVÉ 6, ME: nincs, SPD: dk10

IGY: gyors | Hatóidő: szint/perc | Hatótávolság: 1 m

HOMÁLYFAL IDÉZÉSE

Mentális energia: 15 +5/m | Nehézség: nem nehéz

A mágiahasználó egy maradandó homályfalat idézhet, mely legfeljebb 3 m magas és 5 méter széles, valamint 50-70 cm vastag lehet. További 5 *mentális energia* ráfordításával a fal magassága vagy szélessége 1 méterrel, illetve vastagsága 20 cm-rel növelhető. A homályfalat csak úgy lehet megsemmisíteni, ha egy körben egyszerre annyi sebzés éri, ahány centiméter a vastagsága.

IGY: azonnali | Hatóidő: maradandó | Hatótávolság: 7 m

SÖTÉTOMELRON IDÉZÉSE

Mentális energia: 25 | Nehézség: nem nehéz

A varázshasználó egy sötétomelront idéz, mely az omelron élőhalott mása. Tuladonságaiban szinte azonos élő rokonával, de szenvedélyes húsevő és teljesen fekete.

IGY: gyors | Hatóidő: szint/óra | Hatótávolság: 3 m

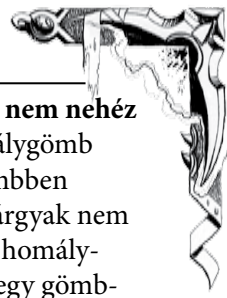
SÖTÉT FERGETEG

Mentális energia: 20 | Nehézség: nem nehéz

A varázshasználó egy fekete, 1 méter átmérőjű forgószerű alakú energiaörvényt idéz meg, mely végigsöpör a harc színterén. A fergeteget az idéző irányítja. Akihez hozzáér a fergeteg, az körönléte 20-at sebződik a varázslat ideje alatt.

IGY: azonnali | Hatóidő: szint/kör | Hatótávolság: 1 m | Védekezés: SVD

* A homálylény csak olyan tárgyat képes megsemmisíteni, mely egy 2 m átmérőjű gömbbe még belefér.



HOMÁLYGÖMB

Mentális energia: 30 | Nehézség: nem nehéz

A varázshasználó egy fekete, 20 cm átmérőjű gömböt idéz, mely képes tárgyak és lények elnyelésére. A homálygömb csak mozdulatlan, vagy alig-alig mozgó dolgokat tud elnyelni. Az élőlények és tárgyak számára a homálygömbben töltött idő semmilyen káros hatással nincs. A homályban az élőlények nem öregednek, nem gyógyulnak, a tárgyak nem korrodálódnak. Bárki, aki ismeri ezt a varázslatot, 10 ME felhasználásával bármikor előhívhat bármit, ami a homálygömbben van. Egy homálygömböt ötször lehet használni. A varázslat ismerői meg tudják állapítani, mi van egy gömbben, sőt, azt is, hogy hányszor lehet még használni. A gömbben maga az idéző is elrejtőzhet.

Amikor a gömb bekebelez valamit, akkorára nő, amekkorára az adott dolog befogadásához szükséges..

A gömb mérete nem változik a benne tárolt tárgyak méretétől és mennyiségétől, tehát a bekebelezés után visszazsugorodik eredeti nagyságára. A homálygömb nem képes olyan tárgyat bekebelezni, ami nem fér bele egy legalább 8 méter átmérőjű gömbbe.

Ha a bekebelezéskor a homálygömb intenzív mozgást érzékel, a folyamat leáll. A magatehetetlen lények még MVÉ-t sem dobhatnak az ellen, hogy a gömb magába olvassza őket.

A gömb az elnyelés folyamatát akkor kezdi el, ha hozzáért a célpont testhez. Az bekebelezés folyamata 4 kört vesz igénybe.

IGY: 3 kör | Hatóidő: maradandó | Hatótávolság: 1 m | Védekezés: nincs

Belső kör: 3 varázslat/ minden szint után +3 minden varázslat sikerpróbájához

Külső kör: 5 varázslat/ minden 2. szint után +3 minden varázslat sikerpróbájához

Széles kör: 7 varázslat/ minden 3. szint után +3 minden varázslat sikerpróbájához

Teljes kör: 9 varázslat/ minden 4. szint után +3 minden varázslat sikerpróbájához

A „homálygömb” varázslat mindegyik körbe beletartozik, a választható varázslatokon felül.

Sikerpróbájának kiszámítása a többi varázslattal megegyező módon történik.

A beteljesedés szféra varázslatai

TŰZGYŰRŰ

Mentális energia: 20 | VFP: 2 | Nehézség: nehéz

A varázshasználóból előtörő tűzgyűrű 8 m-es körben mindenkinek 15 tűzsebzést okoz, és 4/dk10 az esély arra, hogy meg is gyulladnak.

IGY: azonnali | Hatóidő: azonnali | Hatótávolság: 8 m^{kör} | Védekezés: MVÉ

FUTÓTŰZ

Mentális energia: 20 | VFP: 3 | Nehézség: nehéz

A varázshasználó lábától kiinduló lángok több irányba szétterjednek, így akár 6 célpontot is meg lehet támadni egyszerre. A kigyó alakú lángok, melyek követik a célpontokat, körönként 7 sebzést okoznak, és 7/dk10 eséllyel gyújtják fel az áldozatokat. Ezt a próbát és a varázslat ellen dobható SVD-t minden körben újra kell dobni.

IGY: azonnali | Hatóidő: szint/kör | Hatótávolság: 7 m | Védekezés: SVD

A SÖTÉTSÉG HATALMA

Mentális energia: 25 | Nehézség: nehéz

A varázshasználó a sötétben körönként 2 ÉE-t és 5 ME-t regenerálódik, valamint +5 TD-t és +2 TTD-t kap.

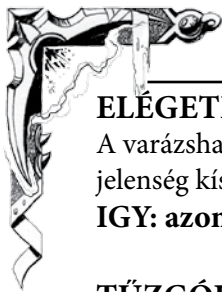
IGY: azonnali | Hatóidő: 10 kör | Hatótávolság: nincs

LÁNGLÉNY

Mentális energia: 25 | Nehézség: nagyon nehéz

A varázslat egy, 10 cm magas lánglényt idéz, aki az első körben a közelében lévő első ellenséget meggyújtja, majd körönként sorra meggyújtja a közelében lévő többi áldozatot, egészen addig, míg el nem tűnik, vagy el nem fogynak az ellenségek. A meggyulladás esélye minden esetben 100%.

IGY: azonnali | Hatóidő: szint/kör | Hatótávolság: változó | Védekezés: MVÉ



ELÉGETÉS

Mentális energia: 40 | Nehézség: nagyon nehéz

A varázshasználó érintésének hatására egy élőlény vagy élettelen tárgy (legfeljebb 5 m×5 m-es kiterjedésig) vakító fényjelenség kíséretében elporlad. Az így meghalt lény nem támasztható fel.

IGY: azonnali | Hatóidő: azonnali | Hatótávolság: érintés | Védekezés: MVÉ

TÚZGÓLEM IDÉZÉSE

Mentális energia: 50 | Nehézség: nehéz

A varázshasználó tűzgólemet idéz. A varázslathoz holttestre nincs szükség. Az idézett lény 3 órán át az idézője szolgálatában marad

IGY: gyors | Hatóidő: 3 óra | Hatótávolság: 3 m

HOMÁLYKAPU NYITÁSA

Mentális energia: 60 | Nehézség: nehéz

A varázshasználó egy rést nyit a térben, melynek segítségével hatalmas távolságokat hidalhat át. Az átjáró 1 percre nyitva áll, ezalatt bárki keresztülmehet rajta. Az utazóknak erőnlét próbát kell dobniuk. Ha elvétik, akkor legalább 24 órán át tartó erős fejfájást élhetnek át. Ez a mellékhatás nem hat a kapu idézőjére.

IGY: azonnali | Hatóidő: 1 perc | Hatótávolság: 3 m

KISZÁRÍTÁS

Mentális energia: 50 | Nehézség: nehéz

A varázslat hatására a célpont lényből az összes víz elpárolog, ennek következtében két körön belül elpusztul. A test teljes kiszáradását azonnali átokfeloldó varázslatokkal lehet megállítani. Aki ebbe a varázslatba hal bele, 12 órán belül még föltámasztható.

IGY: azonnali | Hatóidő: 1 perc | Hatótávolság: 3 m | Védekezés: MVÉ

FELTÁMASZTÁS

ÉLŐHALOTTKÉNT

Mentális energia: 45 | Nehézség: nehéz

A varázshasználó az érintésével feltámaszthat élőhalottként egy elpusztult lényt. A feltámasztási rituálé egy órát vesz igénybe, ám ez az idő módosulhat a kívánt élőhalott tulajdonságainak és a hulla állapotának függvényében. (A feltámasztás szabályait figyelembe kell venni. Ha a feltámasztás sikertelen, 4 óra elteltével ismét lehet próbálkozni. Kővé változtatás vagy teljes fagyasztás következtében meghalt élőlényeket nem lehet feltámasztani.)

IGY: lásd a leírásban | Hatóidő: maradandó | Hatótávolság: érintés

HOMÁLYGÖMB MEGSEMMISÍTÉSE

Mentális energia: 40 | Nehézség: nehéz

A varázshasználó az érintésével megsemmisíti a homálygömböt, így minden az enyészeté lesz, ami benne rejtőzik.

IGY: azonnali | Hatóidő: maradandó | Hatótávolság: érintés

TERÜLET ELSÖTÉTÍTÉSE

Mentális energia: 30 | Nehézség: nehéz

A varázslat hatására az idéző körül 100 méteres sugarú körben elsötétül az ég. A hatás maradandó, az éghajlati viszonyok nem befolyásolják a sötét fellegetet. A varázslat hatását csak a béke prófétái képesek feloldani.

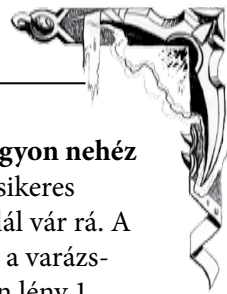
IGY: azonnali | Hatóidő: maradandó | Hatótávolság: 100 m^{kör}

HITSZEGÉS

Mentális energia: 40 | Nehézség: nehéz

A mágiahasználó az érintésével megrendíti áldozata hitét. A hithú lény, legyen akár papi mágiát, akár kriptamágiát használó, elveszíti minden képességét, mely az istenével vagy kriptájával kapcsolatos volt. Ezzel együtt az összes különleges hatás is megszűnik a lényen, mely az általa ismert mágiához kötődött. Mentális védődobással csak akkor lehet védekezni a varázslat ellen, ha érzékeltük az idéző ártó szándékát. A varázslat átoknak minősül, csak átok feloldó papi mágiával lehet semlegesíteni hatását.

IGY: azonnali | Hatóidő: maradandó | Hatótávolság: érintés | Védekezés: lásd a leírásban



A HOMÁLY

FENEKETLEN SZÁJA

Mentális energia: 60 | Nehézség: nagyon nehéz

A varázslat hatására a föld egy összefüggő, 16 négyzetméter felületű, fekete homálytengerré válik. Ha valaki sikeres mozgás- és ugráspróbát dob, az utolsó pillanatban megmenekülhet. Ha ezeket a próbákat elvétí, azonnali halál vár rá. A varázslat ellen nem lehet *mentális védőértéket* dobni! A lezuhant testek megszűnnek létezni, így azt, aki ebbe a varázslatba hal bele, nem lehet feltámasztani. A homályba zuhant lények tovább növelik a sötétség méretét. Minden lény 1 négyzetméterrel növeli meg a homály felületét, mely új méretét a lény halála utáni körben éri el. A homály legnagyobb kiterjedése 100 m² lehet.

IGY: azonnali | Hatóidő: szint/kör | Hatótávolság: 10 m | Védekezés: MoP^{ugrás}

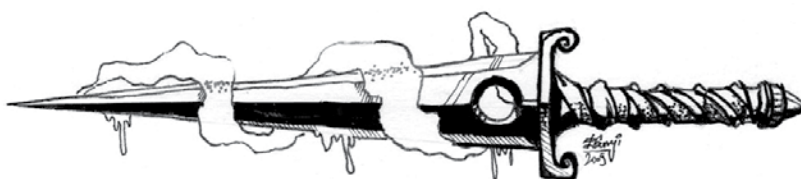
Belső kör: 3 varázslat/ minden szint után +4 mindegyik varázslat sikerpróbájához

Külső kör: 5 varázslat/ minden szint után +3 mindegyik varázslat sikerpróbájához

Széles kör: 7 varázslat/ minden szint után +2 mindegyik varázslat sikerpróbájához

Teljes kör: 9 varázslat/ minden szint után +1 mindegyik varázslat sikerpróbájához

„A homály feneketlen szája” varázslat mindegyik körbe beletartozik, a választható varázslatokon felül. Sikerpróbájának kiszámítása a többi varázslattal megegyező módon történik.



ÚJ KÉPESSÉGEK

FELNEHIR ISMERET

A felnehir ismeret képességgel az élőhalottakról és a kripták titkairól tudhatunk meg többet. Képesek lehetünk felismerni a felnehireket, valamint azt, hogy mi a különbség közöttük. Meg tudjuk különböztetni a különböző kripták jeleit, szokásait, és az élőkhöz való viszonyát is.

Alapszint: A szereplő ismeri a különböző élőhalott lényeket, így felismeri, ha egy ilyen lényel találkozik.

Kezdő szint: A szereplő ismeri a különböző kriptákat, azok neveit és jeleit.

Középszint: A szereplő ismeri a kripták társadalmi működését és kasztrendszerét. Tudja, hogy melyik kriptának milyen az élőkhöz való viszonya, ismeri a kripták erősségeit.

Középhaladó szint: A szereplő tudja, hogyan kell végleg megsemmisíteni egy élőhalott lényt.

Haladó szint: Ettől a szinttől ismeri a szereplő a kripták történetét, és a kripták közötti harcok aktuális változásait.

Mesterszint: A szereplő tudja, hogy hol vannak az élőhalottak fontosabb helyőrségei, vadászterületei, és hogy melyik kriptát milyen érdek fűzi egy adott helyhez. Nagyjából tudja, merre található a többi kripa.

Megtanulása

Tudomány	Alapszint	Feltétel
Felnehir ismeret	3	Nincs

Fejlesztése

Tudomány	Kezdő szint	Közép-szint	Középhaladó szint	Haladó szint	Mesterszint
Felnehir ismeret	15	20	25	2×25	3×25

AURALÁTÁS

Az auralátás képessége épp úgy elsajátítható, mint a számtan vagy az írás tudománya. A különböző lények egy látást fejlesztő technikával képesek arra, hogy elsajátítsák az auralátás művészetét, melynek köszönhetően kiszínesedik a világ, és a lény nem az anyagot látja majd, hanem az anyagokat átjáró energiát. Az auralátás megtanulásához kitartásra és sok gyakorlásra van szükség, ám ha valaki megtanulja, akkor egészen másképp néz majd a körülötte lévő világra.

A képesség használatához mindig sikeres képességpróbát kell dobni.

Alapszint: A szereplő látja az aura első pár rétegét. Ez alapján képes megállapítani valakiről, hogy milyen a jelleme, gonosz, semleges, vagy jó. (Természetesen a jellem megállapítása nem jelenti azt, hogy egyből fény derül az illető indítékaira.)

Kezdő szint: A szereplő az aura nagyobb részét látja. Képes felismerni a lelki eredetű betegségeket (depresszió, mély lelki fájdalom), és a megfigyelt lény lelkiállapotát. (Nyugodt, izgatott, mérges, ideges stb.) Ezzel képes a szereplő felismerni, amikor valaki leplezni próbálja a lelkiállapotát.

Középszint: A szereplő képes felismerni az aura színeinek változásából azt, ha valaki hazudik. A szereplő látja az energiák áramlását, így képes látni a mágikus csapdákat és mágikus tárgyakat. (A farenorumi szimbólumok által kibocsátott energiákat nem észleli.)

Középhaladó szint: A szereplő láthatja a lelkek energiáit, így képes érzékelni a szellemeket vagy más, mágia által láthatatlanná vált lényeket. (A farenorumi láthatatlanság elrejtja a lelkek által kibocsátott energiát.)

Haladó szint: A szereplő képes megállapítani egy lény aurájáról annak mágikus tudását, mentális energia készleteinek méretét, és akár azt is, hogy milyen mágiát képes használni.

Mesterszint: A szereplő képes a folyamatos auralátásra. Ilyenkor 12 órára kiszínesedik számára a világ és mindennek, amit nem árnyékol le valamilyen farenorumi szimbólum, látja az auráját. A szereplő ilyenkor lát a sötétben, átlát a homályvarázslatokon, sőt, képes megállapítani, mit tartalmaz egy homálygömb. Mivel érzékeli a nagy energiafolyamokat, könnyedén képes a mentális energiáit újratölteni. (10 ME/óra alap regenerálódás bármilyen mágiaosztály használatára esetén, a folyamatos auralátás hatóideje alatt.)

Ezt a képességet nem tanulhatják meg olyan lények, akiknek nincs szemük. Ilyen lények például a szellemek és a csontvázak.

Megtanulása.

Gyakorlati képesség	Alapszint	Feltétel
Auralátás	5	Legalább 15-ös <i>értelem</i> és 15-ös <i>szellemi erő</i> vagy 15-ös <i>lelkierő</i>

Fejlesztése

Gyakorlati képességek	Kezdő szint	Közép-szint	Középhaladó szint	Haladó szint	Mesterszint
Auralátás	20	27	35	2×30	3×28

